
POCKET GAMER
零售价8.80元
2007年21期 Vol.91
掌机迷
192页
+DVD
爆爽攻略
马里奥聚会DS
寂静岭 起源 / 魂斗罗4
饶恕你 / 西村京太郎
海豹突击队 战术打击
DVD
真正12cm光盘
用软件完全收录
/PSP游戏满载
掌机新作原声音乐附送
纸、视频样样精彩
ISSN 1672-8866
21>
9 771672 886049



实力打造国内最强最全的NDS全方位使用技巧工具书！NDS玩家必备的大宝典，年度特辑！
玩转NDS实用技巧大全
Nintendo DS
终极奥技
DS不止是玩游戏的！
还有更多其他功能！
各种自制软件使用！
所有功能方法！完全公开！
《掌机迷》编辑部 策划制作
超值定价：19.80元
各种软硬周边
NDS/NDSL
完全对应
全力打造NDS各种软件使用方法及技巧大全
NDS全版本主机介绍
硬件周边全收藏!!
为你购买主机和周边提供参考购买的最佳指南书
各种自制软件
使用全攻略!!
为NDS扩展更多
更丰富的功能
各种流行烧录卡
一网打尽!!
无论是购买烧录还是使用本书都是最优秀的向导
总力整理特辑
游戏热门推荐
精心挑选从发售到现在200多款素质优秀的游戏，如果不知道玩什么就赶快来看看吧！
全国上市
热卖中
超值价
19.8元
DVD-ROM
NDS自制游戏软件满载
精选汉化游戏全面收录
最新热门NDS游戏集合
实用程序彻底一网打尽
准确发售日期请关注下期《电软》、《掌机迷》
全版本NDS详细使用方法、购机指南、各种周边介绍。热门烧录卡全面收录及各烧录卡软件的使用方法。媒体播放全教程教你如何使用NDS看电影、听音乐无线联机使用详解。WI-FI网络的架设和设定，无线联机方法及实例攻略。主流模拟器的使用方法。NDS上各种官方/自制软件的使用方法。热门游戏大盘点！NDS发售至今的200多部优秀作品盘点。
全面接受邮购
邮购请注明“NDS终极奥技”
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部 邮编：100011
邮购电话：010-6442177 / 64472180 邮购免收邮资

喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



07年度最受读者欢迎的PSP特辑再度出击！根据新PSP主机的变化及软硬件的大幅度调整，新书做出了可以兼容新老主机的内容更新，包括全新的热门软件使用技巧，是PSP玩家必须拥有的最强工具书，不能错过。

PSP终极奥技(修订版)

■定价：19.8元　　11月11日上市

《口袋迷10》入冬前发售啦！继承了第九辑大受读者欢迎的普通版、豪华版双配制，更加强化了书内容上的实用性及可读性。同时两个版分别赠送超珍贵且实用的豪华赠品，DVD光盘收录正在热播的《钻石珍珠》动画片。

口袋迷（10）

■定价：19.80(豪华版不邮购)　11月17日上市

深秋初冬，带领大家体会至潮秋冬穿着全攻略，了解最详细的潮流配搭，玩儿转潮流色，让这个灰黄色的季节被我们的颜色完全颠覆，不想落伍就快点儿跟上来！

SO COOL 2007年第(12)期

■定价：15元　　11月28日上市

为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐。NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。

NDS终极奥技

■定价：19.8元　　接受邮购



广受玩家期待的《口袋迷》最新一期即将上市啦！本期开始由VCD正式升级为DVD，并在普通版的基础上推出豪华版，更多内容，更多赠品选择，更加超值，每一期《口袋迷》都将成为送给口袋玩家的惊喜大礼。

口袋迷（9）

■定价：19.80\29.8元(少量)　接受邮购

彻底收录所有口袋妖怪系列的相关问题，多达一千四百问以上，海量内容收录！口袋妖怪迷必须拥有的一册，让你成为无所不知道的口袋妖怪达人！

口袋特训营

■定价：18元　　接受邮购



受到机器人迷热烈响应的《机战FAN》第二辑出击！全面收录多款机战经典游戏的内容并制作了最新作《机战OGS》的彻底攻略！

机战FAN(2)

■定价：19.80元　　接受邮购



《掌机迷》总九十一期即将上市啦！本期有多篇大特辑及攻略奉上，保你在这火热火热的游戏旺季得到最好的协助，你需要的游戏情报全部包括。大容量DVD光盘更有大量游戏送给你。

掌机迷(21)

■定价：8.8元　　11月23日出版

电子游戏软件

2007年第7～24期	9.80元
2008年第1期	9.80元

动感新势力

41、43、44、48～58期	9.80元
48～53、55～58期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

电子天下·掌机迷

2007年第1、2、5～9、11～17期	5.80元
2007年第18、21期	8.80元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10期已售完)	15元
2007年1～11期	15元

口袋迷10普通版	19.8元
PSP终极奥技(修订版)(新)	19.8元
NDS终极奥技(新)	19.8元
口袋迷9 普通版/豪华版	19.8／29.8元
口袋特训营	18元
机战FAN(1)(2)	19.80元
口袋妖怪玩具典藏(少量库存)	24元
反叛的鲁路修	24.8元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

CONTENTS

杂志+DVD
总91期
2007年第21期



■马里奥聚会DS

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：8.80元

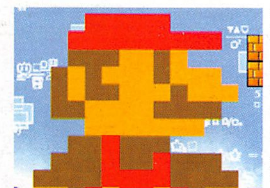
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系
发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系
联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB
次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

卷首特辑



如今流行复古，满大街的复古风正在慢慢向我们袭来，流行不例外，游戏也不例外，不知道随着PSP首发的那些游戏您是否还记得？复古经典您也是不容错过。翻到此页我想您会进入我们我们为您设定的世界，好了那么请接受，本期为您准备的复古风潮。

特别策划



三国，一个中国游戏玩家熟悉得不能再熟悉的话题。随着《三国志DS 2》的发售，新一轮讨论三国游戏的热潮又在人们之中兴起。老祖宗留下的宝贵财产，在掌机游戏上又有多少？我们今天将带着大家一起回顾方寸之间叱咤风云的历史，在游戏中找到一些感悟。

新闻中心

PG攻略战队



在传说中那个叫Silent Hill的小镇，每当有浓雾降临的时候，来到这里的人就会发现，这里的镜子对面有一个完全不同的世界，到处都是奇形怪状的异形生物。在这里，一切都是血腥、恶心、恐怖的。只有依靠坚强的意志和敏锐的头脑，才能从这里逃出生天……

游戏评测团

本刊声明

■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问,对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询,敬请谅解。

■ 凡发现本刊质量问题,请联系本刊发行部进行调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn





全程脑轻松 -- 简单易用，就是方便
全兼容 TF -- 支持 SDHC TF 和标准 TF
全效金手指 -- 兼容 ActionReplay 码
平滑软复位 -- 及时高效的四键复位
SLOT2 **联动** -- 支持各种 GBA 扩展功能

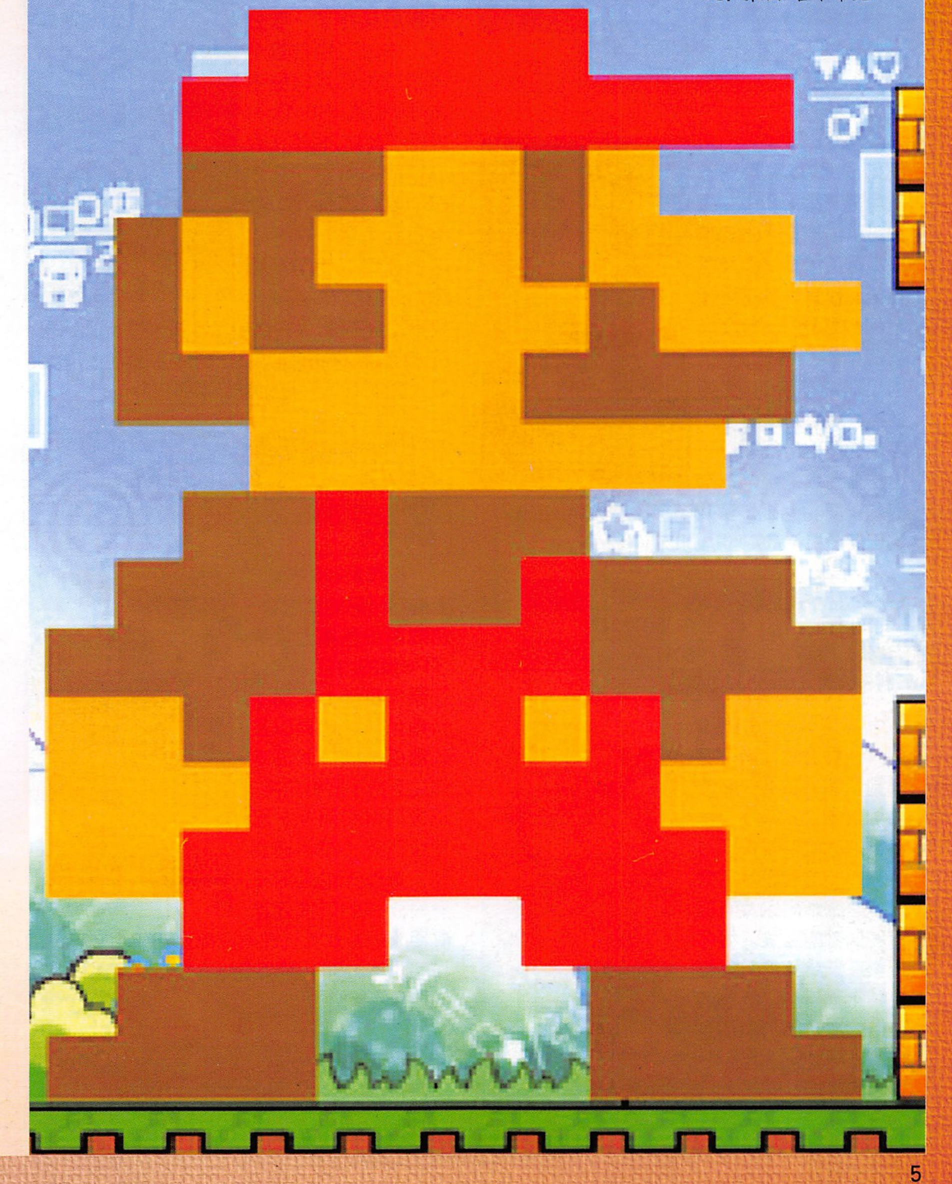
DSTT for NDS/NDSL

- ◇ Slot1 接口，无需刷机，内建引导功能，并可引导 GBA 端烧录卡。
- ◇ CleanROM 支持，毋须电脑软件转换。
- ◇ SDHC TF 和标准 TF 全兼容，最大支援 4TB 容量（4096 GB 字节）。
- ◇ 硬件 SDHC 高速传输，支持任意速度 TF 卡，杜绝拖慢。
- ◇ 直接存盘到 TF 卡，无需电池记忆，永不掉档。
- ◇ 自动识别存档类型，不需要更新存档库。
- ◇ 全面支持自制软件，自动 DLDI，支持 Moonshell 多媒体。
- ◇ 直接支持 FAT16 和 FAT32 文件系统，兼容各版 WINDOWS。
- ◇ 内建 ActionReplay 金手指，可编辑的金手指代码库。
- ◇ 微功耗设计的专用主控芯片，有效延长使用时间。
- ◇ 友好的图形界面、全程按键、触摸操作，支持个性化皮肤。
- ◇ 支持四键复位。
- ◇ 支持 WiFi、振动包、浏览器。
- ◇ 支持 Download play。
- ◇ 支持 DSL 四级亮度调节功能。

复古的回忆

如今流行复古，无论是衣服还是鞋子，甚至包括家具。游戏也是如此，目前面临PSP发售三周年之际，新游戏不断出现，好玩的游戏也是一大堆。但是不知道何时入手PSP的您，对以往的老游戏又了解多少呢？这期我们为您送上一篇以怀旧为主题的特稿，目的就是为了让您了解一下以往的经典游戏作品。不过在这里需要提醒大家的就是虽然老游戏好玩，但是新游戏也不要错过哦！好了请翻开此页，看看我们为您带来的“复古”专题！

文：菜团/宫本蒂尼

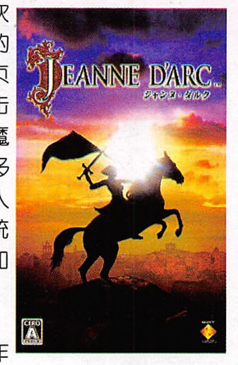


PSP推出三年了，在刚刚上市的时候很多游戏都是复刻或是老游戏稍加修改就推出了，很多玩家都对此不满，不过随着时间的推移好游戏也是越来越多，而且有些作品的素质也是不错的，下面就让我们看看有什么值得一玩的游戏吧。新老玩家都来看看，说不定这里的游戏你都玩过呢。

战略篇

PSP上的战略游戏并不多，但几乎每一作都称得上佳作，无论是原创的还是复刻的，每一款战略游戏都有很强的独特风格。

《圣女贞德》	
发售时间	2006年11月22日
售价	5040日元
制作公司	Level5



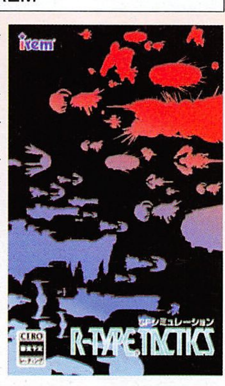
这是Level5第一次制作战略游戏，游戏的主角是法国传奇少女贞德，用自己的生命抗击来犯的英国军队以及魔物。本作是一款不可多得的战略佳作，不仅人物造型吸引眼球，系统也是非常不错的，比如变身、攻击力增加等。游戏的流程也很厚道，再加上合成系统，本作的耐玩度相当高。游戏中穿插着大量的动画，让玩家在拼杀的同时也可以放松一下。

《狂野历险XF》	
发售时间	2007年8月9日
售价	4980日元
制作公司	SCEJ



家用机上的知名系列《狂野历险》第一次来到了掌机。本作一改系列传统的RPG形式，变身为战略游戏。玩过这款作品的玩家一定会对本作的难度以及流程有着深刻的印象。很多玩家在玩本作的时候都会挂上金手指，但是高攻击力高防御力再加全装备也不能保证你通关！本作的流程多达上百关，厚道的不能再厚道了。游戏中需要战略性思考的内容很多，是一款绝对面向战略饭的优秀作品。

《R-TYPE战略版》	
发售时间	2007年9月20日
售价	5040日元
制作公司	IREM



这是一款转型的游戏，当年《R-TYPE》发售后获得了一致好评，不过在当今这个清版过关游戏已经不流行的时代，IREM及时进行了革新，将本作变成了战略游戏。在本作中我们不仅可以使用正面角色，在通过之后还可以使用反面势力进行反攻，武器等要素完全不同，大大增加了游戏时间。正反两派的流程加起来将近50关，众多的武器加上开发系统，这款转型作品的素质值得称赞。

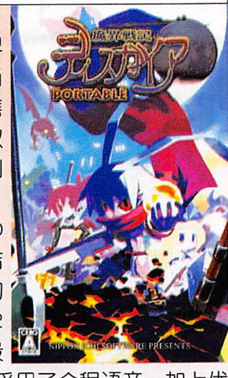
《最终幻想战略版 狮子战争》	
发售时间	2007年5月10日
售价	5040日元
制作公司	S.E



本作是1997年PS上同名作品的重制版，游戏系统基本上延续了PS版的内容，不过在原作基础上增加了新角色、新道具以及大量的动画，此外本作还支持了联机功能，玩家可以和朋友一起完成任务，交换道具等。本作无论是对于喜爱原作的玩家还是喜爱战略游戏的玩家来说都是一款相当不错的作品。不过唯一的遗憾是本作在某些时候会出现拖慢的情况。

《魔界战记》	
发售时间	2006年11月30日
售价	5040日元

制作公司	NIPPON ICHI SOFTWARE INC

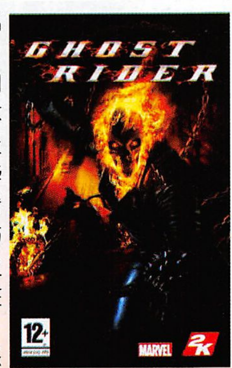


本作是PS2版《魔界战记》的复刻版本。当年《魔界战记》发售后凭借优良的系统取得了不错的成绩，特别是它的“议院系统”。游戏的画面采用了3D背景2D人物，二者结合得很完美。游戏的系统完全继承了PS2版中的所有内容。最为难能可贵的是本作采用了全程语音，加上优秀的音乐，让玩家的拼杀不再单调无聊。

动作篇

PSP上的动作游戏基本上大家都耳熟能详了，什么《GTA》、《怪物猎人》、《合金装备OPS》等等，不过除了这些大作之外也有一些不错的动作游戏，来看看你都玩过哪些作品。

《恶灵骑士》	
发售时间	2007年2月13日
售价	39.99美元
制作公司	2K Games



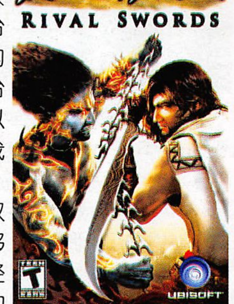
本作是根据知名漫画进行改编的游戏，在游戏上市的同时同名电影也上映了。本作的打击感不是一般的爽快，画面极为华丽，连续技也让人看得眼花缭乱。除了与敌人硬碰硬地拼杀之外，本作中还有骑在摩托上攻击的关卡，大大丰富了游戏的乐趣。本作最吸引人的就是画面，色彩丰富，让人不由得去想这是否真的是PSP的画面。

《铁拳 暗之复苏》	
发售时间	2006年7月6日
售价	5040日元
制作公司	NAMCO

这款游戏不用再说什么了，笔者刚刚拿到游戏时被画面吓了一大跳.在PSP上能够将画面做到如此惊人的水准着实不易，游戏在过程中丝毫没有拖慢延迟现象。流畅的动作，华丽的招式，完全是家用机版本的水准。对于任何一个喜欢铁拳的格斗迷来说本作都是死也要玩的作品。不过由于是掌机作品，在1000型PSP上发动有关“斜下”的招式时有些别扭，不过在2000型PSP上就完全没有问题。



《波斯王子 宿敌之剑》	
发售时间	2007年4月13日
售价	39.99美元
制作公司	Pipeworks Software

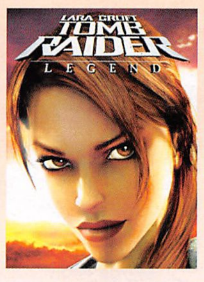


波斯王子系列自从发售以来获得了无数好评，本作是多平台作品，不过PSP上的素质并不比其他平台的次。游戏依旧是以暗杀为主旨。虽然我们的王子身手不凡，但毕竟敌人众多，双拳难敌四手。游戏移植自PC版本，画面经过弱化后原封不动的移植进来，游戏在场景还原方面是一点问题都没有的！游戏除了画面有些过于模糊之外，还是很不错的，但是游戏由于视角处理方面玩久了会让人感到不舒服，本作的手感依旧保持了系列的高水准，唯一的遗憾是谜题部分稍稍简单了些。

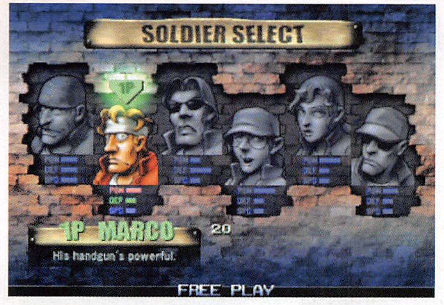
《盗墓者 传奇》（图9）	
发售时间	2006年12月7日
售价	39.99美元
制作公司	EIDOS

劳拉再次出动！这个拥有火爆身材、过人头脑、非凡身手的女探险家自从诞生后就一直受到玩家们的狂热追捧。但是这个系列在近几年却一直在走下坡路，于是在06年12月，EIDOS推出了这款系列的最新作。本作回归了系列的原点，探险的地点回到了危机四伏的丛林、与世

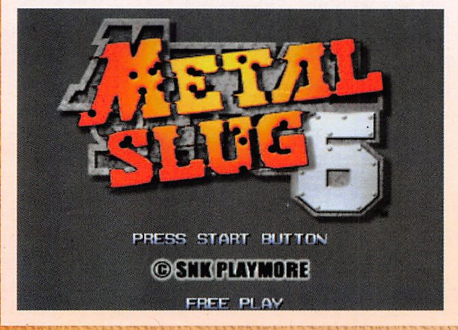
隔绝的古代遗迹以及寒风凛冽的雪原。游戏的操作以及视角系统都得到了大幅改良，以前那种视角乱转的情况有了很大的改观，打击感与射击感也十足到位。



《合金弹头合集》	
发售时间	2006年
售价	29.99美元
制作公司	SNKPLAYMORE



大受好评的《合金弹头》系列依着合集的形态登陆于PSP，游戏总共包含了6代作品，是一部真正的全集系列。合金弹头系列最初是以模仿KONAMI的《魂斗罗》而制作，但是在制作中逐渐地树立起自我的风格，游戏人物以及背景都是趋向于Q版风格的搞笑路线，运用了最新的2D技术制作使得角色的表情能够清晰地出现在游戏中，在遇到一些危险事态比如说，站在悬崖边或者是遇到寒冷的冬天时都会清晰地表现出来，游戏中所谓玩家们提供的武器也是如此，可供选择的武器种类很多，而且在性能上也是不同，其中包括能够连射的H、发射火焰的F、发射导弹的C等等，游戏在很多方面借鉴了魂斗罗的系统，同时又融入自我的元素将其强化，



最为明显的一点就是可骑乘兵器“行走战车”的出现。合金弹头出现之后使得许多ACTFANS为其疯狂，合金弹头初作得到肯定后，制作小组又马不停蹄地推出续作，续作的制作按照一代成功的经验又增加了全新的2名可选用角色，同时在故事情节上进行了强化。外星人的出现让整个游戏变得更有意思，2代推出后又得到了众多玩家的肯定与支持，至此合金弹头成为了一个有名气的系列作品，制作小组再接再厉接连不断地推出了X、3代、4代、5代以及6代，其中最为火爆和得到玩家一致肯定的作品就是3代，3代被众多玩家称为系列最强作，无论严谨性，还是游戏性都是目前为止合金弹头的最高杰作，但是自从3代以后SNK变成了SNKPLAYMORE后游戏的品质就越来越走下坡路了。

PSP版的合金弹头合集将1——6代全部收录，还特别体贴地加入了连发设定，玩家们可以好好地在掌中体验合金弹头的乐趣了，游戏还支持联机功能，能够和好友共同对战。游戏的移植度非常完美，喜欢动作射击的玩家不可错过。



《罪恶工具系列》	
发售时间	2006——2007
售价	5040日元
制作公司	SAMMY



谁能想到这个华丽到异常的《罪恶工具》初代的所有制作都是一个人完成的呢？一个人也能完美地制作出如此优秀的游戏？制作罪恶工具的人就是石渡太辅，正是他一个人将这个优秀的格斗作品完成，不得不说罪恶工具是借鉴了一些格斗游戏的精髓而衍生出来的作品，所以许多格斗玩家都给予这个游戏一个奇妙的称呼“2D中的3D格斗”，充满速度感的攻



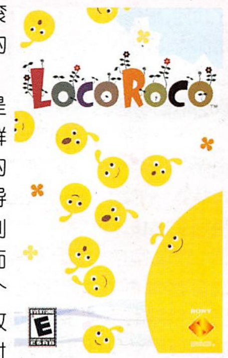
防令人忍不住想大喊一声——“爽”。游戏的角色设计很成功，各种必杀技的设计也可圈可点，连续技在实战中占有很大的比重，可以欣赏到为了进行“一击必杀”这一崭新而又大胆的设计而增加的“杀界”要素。此外各种被引入的系统也正是游戏的优点之所在。制作这部作品的时候石渡太辅可谓费尽了心思，可以说这部作品是一款真正的个人作品！游戏在街机上发售之后立刻获得了好评，一些格斗迷们蜂拥而至，都来体验这款真正具有意义的格斗大作，游戏的角色极具个性，而且招式华丽，招式与招式之间的平衡性极佳！许多玩家在玩到后都对其拍手称赞，游戏自从出现后便一发不可收拾的推出续作，《罪恶工具》、《罪恶工具X》、《罪恶工具XX》等等众多作品，虽然是以续作的形式推出，但是某些续作中并没有增加新的人物和角色，只是对于各个角色的性能进行了一番修正。而且罪恶工具的每款作品都会向家用主机移植，几乎每个主机上都有罪恶工具的影子，就连掌机WS和GBA也不例外。而到了今天有着不差于PS2机能的PSP出现了，《罪恶工具》当然不会放过它，总共两款作品原汁原味的移植让罪恶工具迷们过足了瘾，可能很多玩家都会因为PSP的手感而对其放弃，但是请玩家们放心制作小组专门为其进行了手感优化，一些招式的使用变得非常简单，在掌机的硬件限制上只要双手灵活照样可以使用出丰富多彩的连续技巧。罪恶工具是格斗玩家所必备的游戏之一，也是喜欢格斗的玩家所不能错过的游戏之一！



休闲篇

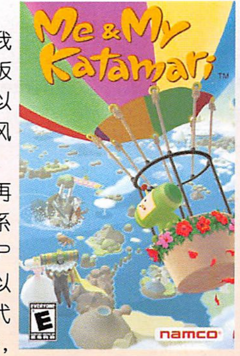
虽说现在的游戏操作越来越复杂，场景越来越宏大，流程越来越沉长，但是游戏最根本的目的是让人放松的，不喜欢复杂游戏的玩家就来看看这里吧。

《LocoRoco》	
发售时间	2006年7月13日
售价	5040日元
制作公司	SCE



滚啊滚啊滚啊！越滚越大啊！一群圆滚滚的可爱的“LocoRoco”族快乐地生活着，但是有一天突然来了一群杂毛军侵占了它们的星球。玩家就要引导一个“LocoRoco”到达安全地点。本作画面清新，音乐轻快，整个游戏过程都给人一种放松的心情，再加上不时传出的搞笑音效，不失为一款休闲佳作，特别是对女孩子来说。

《我们的块魂》	
发售时间	2005年12月22日
售价	5040日元
制作公司	NAMCO



粘啊粘啊粘啊！一切东西都逃不过我的手掌心！家用机版的《块魂》发售后以其充满创意的游戏风格笼络了一批玩家，于是NAMCO再接再厉，在PSP上推出了系列的续作。由于PSP只有一个摇杆，所以△□○×四个按键代替了家用机的右摇杆，不过手感可是丝毫没有缩水。本作的风格依旧清新，搞笑的角色加上轻快的手感，喜欢轻松游戏的玩家切不可错过本作。

EXPRESS 带给你最新的新闻特报

PG 新闻报道中心

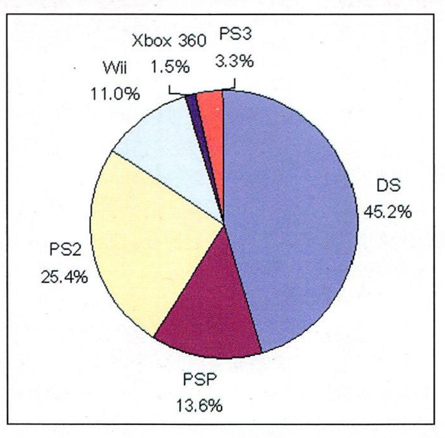
日本市场销量再超PSP 任天堂DS重回王者宝座

在9月份PSP新机型PSP-2000发售之后，任天堂的DS在日本的销量曾经一度让位于该主机。到了10月，根据日本游戏媒体公布，2007年10月份的日本DS销量达到了318,000台，重新回到日本游戏机硬件销售排行的榜首。而PSP借助新机发售带来的攻势依旧不减，当月销量为279,00台，紧随其后。

任天堂的Wii在10月的主机销售榜上占第三位，销量110,415台。排在它后面的分别是PS3（47,183台）和PS2（45,447台）。Xbox 360继续垫底，当月卖出18,717台。

有意思的是，Xbox 360在日本的累计销量到它发售近2年后的今天，终于赶上了前代主机Xbox在日本的销量，目前日本Xbox360的总销量达到了474,000台，比Xbox多出1,000台。目前在日本游戏排行榜中只有2个Xbox 360的游戏进入前50名，分别是《美丽的块魂》（第36名）和Halo 3(第47名)。

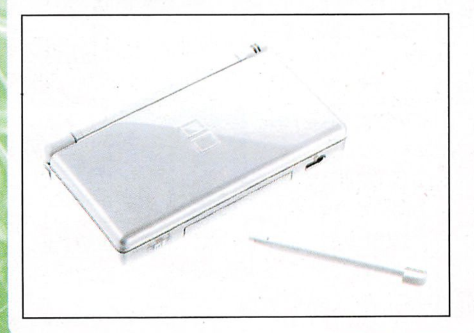
10月份日本软件总销量的第一名也是DS，所有游戏的销量约在100万左右。其次是PS2（软件总销量562,800）。PSP该月在日本卖出301,800份软件，Wii在10月的游戏销量比较低迷，月为243,800份。PS3和Xbox 360分别卖出73,500份和32,500份游戏。当月销量第一的软件是DS的《最终幻想战略版A2》，其次是PSP的《高达战斗编年史》。



上图是2007年10月的日本硬件销售月间统计图，我们可以在这里看到目前日本市场的情况。

任天堂DS取得阶段性成就 日本国内销量突破2000万

株式会社Media Create于16日宣布，任天堂株式会社的掌上游戏机Nintendo DS在日本国内实际贩卖台数已经突破2,000万台。Nintendo DS自从2004年12月2日发售以来，销量一直平稳上升，到2006年2月的时候创下了600万台的记录。之后新机型Nintendo DS Lite发售，在许多非主流玩家喜欢的软件《东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 锻炼大脑的大人DS训练》、《英语苦手的大人DS训练 英语泡菜》等触摸系游戏的支撑下，DS主机在日本造成了爆发性的冲击。



根据该社的调查，Nintendo DS在发售之后的3年间，占据了日本国内游戏机硬件市场的50.26%（包括DS Lite），软件贩卖数量占国内市场约40%，总销量大约为8,395万份。前面提到的《锻炼大脑的DS训练》销量为835万份，占所有DS游戏在日本销售总数的9.94%。

根据任天堂的发言，到2008年3月，DS在日本的总销量有望超过2,300万台，这将是日本本土所有游戏主机最大的单一机种普及量。



PSP《尤格多拉联盟》推出体验版下载活动

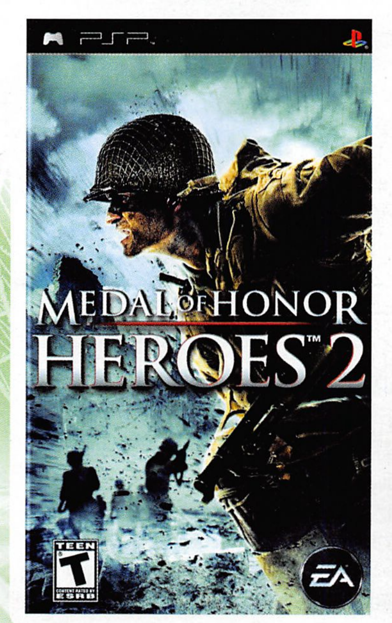
株式会社STING预定在2008年1月24日发售的PSP用战略RPG《尤格多拉联盟》的体验版现在可以在日本下载，日前在该作的官方网站上公布的消息说，体验版的《尤格多拉联盟》需要通过手机从该社的官方网站登录才能获得，该活动从11月20日10时至12月12日实施。

《尤格多拉联盟》是2006年3月发售的GBA版同名作品的复刻作。本作为战棋游戏，玩家通过操纵单位布置不同的阵形，在由方格组成的战场上战斗。游戏的角色设计是漫画家きゆづきさとこ氏。

体验版的发布是针对STING旗下的fans俱乐部“STING☆STATION”的免费和付费的会员进行的。会员们在登录STING的专门网页之后报名，最先报名的8000人将得到体验版的软件。体验版将在12月上旬邮寄到会员手中。

由于会员报名的时间长达半个多月，不提前注册报名的玩家将很可能得不到体验版。如果你在日本，而且是STING游戏俱乐部的会员的话，一定不要错过得到免费体验版的机会。





《荣誉勋章2英雄》发售 二战作品重新引起多方注意

2007年11月6日，《荣誉勋章》的发行商Electronic Arts宣布，该系列的最新作品《荣誉勋章 英雄2》（Medal of Honor Heroes 2）于11月13日在Wii和PSP上发售。这是最新的以二战为题材的游戏，玩家在游戏中扮演美国战略情报局（OSS）的一名队员John Berg，从诺曼底登陆开始，在敌人后方执行任务。这两个版本的游戏都会提供最多32人的联网对战，Wii版还对应光枪外设Wii Zapper。



KONAMI将举办MPO+全国大会 参加者及优胜者将获得新兵种形象

注册截止日期：11月19日
大会决赛日期：12月15日
东日本会场：东京都内特设会场
西日本会场：大阪近郊特设会场

Konami Digital Entertainment株式会社将在近期举办PSP游戏《METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS+（MPO+）》的全国大会。报名参加的玩家可以在11月19日之前登录KONAMI的官方网站注册。大会将分东京与大阪两个不同的会场同时召开，所有的比赛都是以个人对战Death Match的形式开展的，时间限制为5分钟。在决赛当日，PS3版的《METAL GEAR ONLINE》体验会也会同时召开。

■预选日程

●11月26日 17时00分～22时00分……东日本预选回合1
●11月27日 17时00分～22时00分……西日本预选回合1
●11月28日 17时00分～22时00分……东日本预选回合2
●11月29日 17时00分～22时00分……西日本预选回合2
●11月30日 17时00分～22时00分……东日本预选回合3
●12月01日 17时00分～22时00分……西日本预选回合3

■比赛形式

●多人巡回战形式

■比赛规则

●Death Match模拟战模式。
●每个部队可以编成4名角色，但是只能有一个有名的角色。
●每回合时间为5分钟，一回合决定胜负。原则上可以使用所有的武器和道具。但是不能使用“Chaff Grenade”和“Stealth迷彩”。
●巡回赛最终在日本东西部各产生6名选手进入决赛。如果出现成绩并列，以KILL数多者为胜出。

■所有参加比赛的玩家可以得到“ヒデラジ兵”的形象，进入决赛之后得到“都道府县兵”形象，取得最终优胜的话可以得到“优胜兵”的形象，以及大赛的奖品和礼物。



任天堂fans俱乐部新礼物 白金会员特典同时决定

任天堂株式会社下属的玩家俱乐部“Club Nintendo”最近公布了使用点卡交换的新礼物，以及2007年度白金会员特典情报的相关消息。

加入Club Nintendo的会员，可以通过免费登录的方式，在任天堂的官方网站上使用已经购买的任天堂产品所附带的点卡中的点数来兑换奖品或者游戏软件。另外，从每年10月到翌年9月的





一年间积攒400点以上的会员，可以获得白金会员的特典。

这次可以用点数交换的新礼物是《超级马里奥银河》的原声CD。本CD包含11月1日发售的Wii用3D动作游戏《超级马里奥银河》的BGM一共28曲，都由管弦乐团进行重新演奏。交换点数为400点，使用《超级马里奥银河》内带的点卡登录的话，可以享受250点的优惠，本活动一直实施到2008年1月15日。

今年的白金会员,可以在以下三款特典中任意选择1个。第一个是“Wii专用SFC经典手柄”。就像名称说的一样，该手柄的外形与SFC手柄完全相同，专门对应Wii的经典游戏。将其接续在Wii的遥控器上，在Wii上面玩虚拟主机的SFC版游戏的时候更加得心应手。

第2个特典是《超级马里奥银河》白金CD。与用点数换取的CD不同，这个白金版的CD是2张碟片的豪华版,第2张盘上另有53曲,两张盘共计81曲。

第3个特典是任天堂官方制作的“Club Nintendo 2008年历”，一共2册。年历封面是角色形象，背面是简单的图案设计，该年历可以摆在写字台上，大小是188×105mm。

白金会员特典申请截止日期为12月2日，想得到特典的玩家必须在这之前向任天堂的官方网站提出申请。玩家们得到特典的时间比较靠后，年历送达日期在2007年12月下旬，《超级马里奥银河》白金CD在2008年1月下旬、“Wii专用SFC经典手柄”在2008年4月下旬才能得到。

宫本茂今年55岁！游戏大师生日快乐！



创造了《超级马里奥兄弟》、《赛尔达传说》等世界级著名游戏、作为任天堂在全世界的代表级游戏制作人物的宫本茂先生，在今年的11月16日迎来了自己的第55个诞生纪念日。在这之前，于11月1日发售的《超级马里奥银河》与将在12月1日发售的《Wii Fit》也都出自这位大师之手,他的创作能力至今长盛不衰，在全世界游戏制作人的森林里，他是一棵生命力旺盛的常青树。

宫本先生于1952年11月16日出生于京都府船井郡园部町(现在的南丹市园部町)，1977年在金泽美术工艺大学毕业之后，以工业设计师的身份进入任天堂本社。入社之后，他主要担任商品包装的设计工作，后来被任命为游戏事业开发部的负责人,第一部作品是街机版的《大金刚》。近年来,宫本先生获得了许多来自不同媒体的授奖。我们将在今后继续期待宫本先生在业界的活跃。

附录：宫本茂近年来获奖及重要演讲记录

时间	内容
●2007年11月	母校金泽美术工艺大学荣誉奖（第1号）
●2007年10月	AskMen.com“今年最Cool的男性”第19位
●2007年10月	《经济学家》杂志消费者制品革新表彰
●2007年5月	《时代周刊》“全世界最有影响力的100人”当选
●2007年2月	游戏开发者大会（GDC）基调演讲
●2007年2月	GDC“Developer's Choice Award”终身成就奖
●2007年2月	第12回AMDAward成就奖
●2006年12月	与岩田社长一起对外国人特派员协会演讲

PG视点

本栏目的开设，围绕着玩家们关心的话题进行讨论，也希望大家能够和我们一同关注。

魂斗罗4，复活的感动

说到KONAMI的经典射击游戏《魂斗罗》，想当初在国内恐怕是无人不知。从FC时代开始游戏的玩家几乎都是以这个游戏作为启蒙教材的。曾几何时，孩子们拿着手柄，伴随着令人热血喷涌的音乐，在熟悉的关卡中来回穿梭，将敌人通通消灭在自己的枪口之下。这个游戏伴随着许多孩子度过了他们的童年时光，直到后来，随着这个系列在SFC和MD上创造了难度与2D画面的最高峰之后，《魂斗罗》就逐渐淡出了人们的视线。很多年过去了，PS时代的3D化魂斗罗并没有取得成功，PS2上的两部作品中，只有《真魂斗罗》能够让人找到以前的感觉，而且在难度上也创造了新高。但是在游戏大作铺天盖地的时代，魂斗罗系列始终没有像以前一样流行起来。

但是这个系列并没有被遗忘。2007年，KONAMI在E3上宣布的9部作品中，《魂斗罗4》首当其冲。负责开发的不是KONAMI本社，而是在美国以代工制作游戏出名的Way Forward Technology公司。该公司曾经为Disney、Warner、Marvel等美国的动漫大厂制作了不少游戏，许多游戏的素质都相当高。更重要的是，负责游戏制作的年轻人们都是从小玩着《魂斗罗》长大的忠实粉丝，他们要求开发这个游戏的初衷也只是为了造福喜欢这个系列的玩家们。不知是有心栽花还是无意插柳，他们的作品一经公布，就引起了许多人的关注。在2007年的E3大展上，《魂斗罗4》得到了优秀游戏奖的评价。在之后的几个月里，这个游戏的图片和视频成为世界各大游戏媒体争相登载的对象。在11月13日，经过众魂斗罗fans们短暂而急切地等待之后，这个游戏终于在北美发售。

与PS2时代的魂斗罗作品相比，《魂斗罗4》确实更加接近以前的几代，估计这也是本作被冠以正统4代的一个原因。《魂斗罗4》综合了FC、MD、SFC等版本魂斗罗作品的要素，从某种意义上说，这个作品更像是一个过去魂斗罗系列的集合，而不是新作。不过说来也难怪，制作者一开始的时候就打算把4代制作成fans向的怀旧作品，反正在这个时候你再怎么想创新到最后也肯定是费力不讨好，PS之后的几部作品就是很好的证明。2D画面，横纵卷轴，一碰就死的设定，这些都是FC时代深刻地烙在玩家们心目中的魂斗罗的特征。而爬墙、骑摩托车则是SFC、MD版的要素。再加上《希魔复活》里借来的钩索（主要是为了让主人公在DS的竖屏幕上下来回更自由地移动），以及双重武器加强火力的设计，这一代的《魂斗罗》结合了过去2D时代的优点，也增加了自己的一些特征。但是在熟悉《魂斗罗》系列的玩家看来，整个游戏的怀旧气氛更加浓厚。

如果说游戏里有什么不平衡的地方，那就是火力设定偏了一些。H、L甚至C等武器都被削弱了，M在提升之后变得强得吓人，基本上可以作为打BOSS的专用弹。由于取消了R，其他的子弹不能得到加强，都比M弱了不少。另外游戏的难度也是出了名的高，Easy难度也只有10命，Hard难度下3条命3次接关，在满屏幕乱窜的敌人和子弹跟前确实有点不够用。但是和以前的魂斗罗一样，只要背好版子，找到敌人移动的规律，就可以畅通无阻地打下去了。所以对那些感到《魂斗罗4》太难的玩家来说，你们只需要记住一句话，是男人就给我坚持到底！

作为一部fans向的游戏，《魂斗罗4》很好地履行了它的职责。在游戏的最后，制作人为大家书写了一句寄语："感谢过去、现在和将来的所有玩《魂斗罗》的玩家们"，相信打穿游戏看到这一幕的人们都会感慨万千吧。



纵观掌机业界风云变化

日本掌机游戏周销量榜

《马里奥聚会DS》以毫无悬念的绝对优势拿下本期排行榜第一位，单周销量即超过第二名FFTA2的累计销量，意大利水管工不愧为站在世界最顶尖的耀眼明星。

2007年11月1日-11月15日 TOP 10

PSP阵营继续维持着两款游戏在榜单上的数量，极力避免市场沦陷至NDS一统江湖的野望。截稿前刚发售的《游戏中心CX》试玩很不错，推荐给喜欢怀旧的同学。

1 DS NEW 马里奥聚会DS

●任天堂 ●ACT ●2007.11.8



单周销量：**242000**

累计销量：242000

迷你小游戏集大成的杂烩型典范作品。

2 DS ↓ FFTA2 封穴的魔法书

●SQUARE ENIX ●S·RPG ●2007.10.25



单周销量：**51828**

累计销量：235236

400个任务在今年之内恐怕是做不完了。

3 DS NEW 恶魔城 X 历代记

●KONAMI ●ACT ●2007.11.8



单周销量：**20000**

累计销量：20000

硬派的感觉回归，科乐美厚道的合集。



4 DS ↓ 口袋妖怪不思议迷宫 时·暗之探险队

●POKEMON ●RPG ●2007.9.13



单周销量：**19006**

累计销量：1029533

月初已突破百万，下期可否退位让贤？

5 DS NEW DS文学全集

●任天堂 ●ETC ●2007.10.18



单周销量：**18513**

累计销量：79178

没多少人喜欢用掌机看电子小说的吧。

6 DS ↓ 西村京太郎悬疑

●TECMO ●AVG ●2007.10.11



单周销量：**16000**

累计销量：112165

汉化组好像对这个游戏不感冒的样子。

7 DS ↑ 马里奥赛车DS

●任天堂 ●ACT ●2005.12.8



单周销量：**13457**

累计销量：2514983

好吧我错了，有读者说你算网络化了。

8 DS NEW 汉检 新彻底汉字脑+常用汉字辞典

●IE Institute ●ETC ●2007.11.1



单周销量：**12579**

累计销量：12579

这个奇怪的东西换身马甲又混进来了。

9 DS ↑ DS眼力锻炼

●任天堂 ●ETC ●2007.5.31



单周销量：**12041**

累计销量：637651

自从不碰这款游戏，我的视力好转了。

10 PSP ↓ 高达战斗编年史

●NGBI ●ACT ●2007.10.4

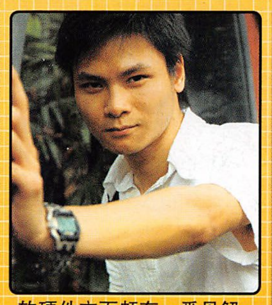


单周销量：**11380**

累计销量：180306

高达00的情节渐入佳境，快点加盟吧。

口袋妖怪汉化版小字库破解



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

2007年11月15日凌晨5点的一条手机短信让我从温暖的被窝一跃而起，我相信中国所有的口袋妖怪玩家收到这样一条短信，都会不顾寒风凛凛冲到一个代号叫做“破解”的“神人”家里面去。这条短信的内容是：“《口袋妖怪》小字库问题5分钟前被搞掂，正在激情试玩中。”于是在北京的冬天，凌晨5点，我冲到几十公里外的某处，敲响那扇门。

2分钟后，我流泪了……

那一刻，我真想把全中国的口袋妖怪Fans都从美梦中叫醒：你们期待已久的《口袋妖怪》汉化版终于有了突破性的进展了！汉化组没有让大家白等！感谢《口袋妖怪》破解者：DNAsdw，是他让我们看到了口袋汉化的可能。感谢《口袋妖怪》翻译组组长：非典型废言(hadesgenius)，这近一年的时候他把口袋妖怪当作自己的孩子一样，顶住了难以想象的压力。此外还有整个翻译组的翻译成员们，成员名单等发布时再详细列出。感谢我们小组的组长+破解+美工+翻译(全能型?)沙滩凉鞋，坚持不懈地组织口袋妖怪汉化。



最后，就小字库破解来讲，请让我们感谢Acekard公司的某工程师“雷锋”（很抱歉，由于当事人不愿意透露姓名，所以我们只有用“雷锋”来代替他姓名）。可能大家都会有疑问了，为什么要感谢Acekard的工程师呢？答案很简单，在小字库持续数月无法破解的情况下，我的一个尝试性的想法结果竟然OK了！在小字库一直没有办法破解时，面对一些玩家的质疑，我们小组的压力真的很大，想尽了一切办法，都不能解决问题，最后我们想到了同样是做NDS相关开发的Acekard公司，于是专门请Acekard某位工程师帮我们看看能否解决，没有想到的是，不到两天的时间，“雷锋”就搞定了小字库！于是如这个帖子最前面所讲的那样，我收到了那条短信。

当一切质疑、嘲讽、辱骂都成为历史，现在请大家仔细地阅读目前口袋妖怪汉化版的进度吧。

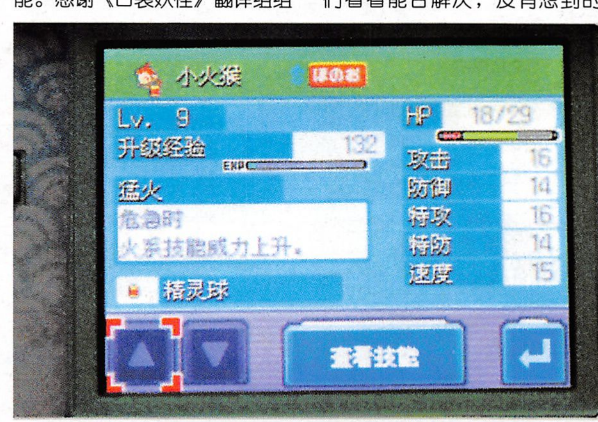
1、口袋妖怪的文本早在几个月前都已经全部翻译完毕，甚至在这几个月的时间内，为了预防可能出现的问题，非典型废言同学已经把用到小字库的文本分别准备了：中文、日本、英文、拼音的版本。当时我们做的最坏打算是发布一个中文+英文+日文+拼音的版本（笑，没有办法，小字库太令人头疼了）。

2、口袋妖怪的正常字库、小字库全部破解完毕！无论是剧情文字、怪兽名字、道具名字、技能名字，全部都可以用我们最亲爱的汉语表示。

3、目前口袋妖怪的图片正在全力汉化中，主力美工Deapho及其它成员为了配合文本的测试进度，正在全速努力。

4、目前小字库被解决，我们也就进入了第一次内测，预计将进行3次内测，如果进度顺利，我们打算在2007年内发布完美汉化版。

幺幺代表汉化组所有的成员感谢长久以来支持我们的朋友，相信这几个月的等待即将换来的幸福会让大家觉得值得。







江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

年末商战始动 市场行情走高

时间进入到11月份，传统的年底圣诞商战序幕可以说已经拉开了，细心的玩家会发现近期两大掌机重磅作品逐渐多了起来。PSP方面日前发售了两款集恐怖与血腥于一身的游戏，寂静岭自然是不用多说了，自从彻底沦为射击游戏的生化危机已经无法吓到人，恐怕只剩下寂静岭还有点令人毛骨悚然的实力；PSP版本自试玩版放出后就积累了不少人气，这次正式发售想必又要带动一定的主机销量了。另一款游戏侠盗猎魔2简直就是一款彻头彻尾的杀人游戏，接下来战神正式版也将在本月发售，买PSP今冬不愁没好游戏玩，读者大人们，您颤抖了吗？



说到PSP主机的销售，11月上旬情况还算不错，至少要好过前一段时间，似乎很多玩家都比较倾向于彩色系列，其中的原因有几个方面。首先之前的1000型主机黑色普及得太广泛了，难免会令人审美疲劳，黑色经典归经典，但满大街是人都拿个黑机未免俗套；相比彩色机给人感觉时尚清新，撞机率又不算高，彰显个性。其次有些原本是打算购买黑机的玩家，在亲自试机后发现全身烤漆的黑机简直就是一台指纹收集器，一抹一个大花脸显得很脏；相比淡色机视觉效果就要好得多，倒不是说淡色机不沾指纹，只不过看不出来罢了。另外，鉴于2000型主机的外壳多多少少有一些疙瘩，黑色的话比较明显，淡色看上去就不怎么感觉得到，而且2000型的三个彩色系列都比较粉，不像1000型要么就是深红要么就是深蓝，令人腻味；除了粉蓝之外，购买粉红和粉紫的男性玩家也不在少数。年末临近，主机的行情已经不知不觉中上浮了不少，近期几乎每天都在缓慢的涨价，接下来随着海外各大市场进入商战期，货源方面会逐渐吃紧，我们国内市场行情有理由继续看涨，读者大人们应该早做打算才是。

配件方面上期说了2000型高仿电池，想必诸位也已经感觉到市场报价开始混乱了吧，多加小心哦，本期要向大家继续通报造假消息。2000型组装耳机线控想必是不稀奇，已经面市很久了，不过就在日前山寨厂又再接再厉推出了几乎能够以假乱真的高仿产品，也许是因为用料成本高，厂家的首批报价高出普通组装耳机两倍多，信誓旦旦地保证和原装货一模一样绝对好销。有机会专门做一个评测给大家，在此先提个醒，真正的原装耳机线控光进价都是200+，而且不怎么好弄，绝大多数卖店因为价格关系都不愿意备货，现在市面上流通的基本上都是组装货，这次高仿货的推出想必奸商们又要行动起来了，诸位要留个心眼哦。

近来PSP热火朝天，DS自然也不能闲着，神游自上个月发售了铂金色iDSL之后紧跟着又闪电推出了马力欧限定版主机，可谓是惊喜不断。这款限定版是在铂金色主机的基础上加花而成，外包装也甚是亮眼，颇有收藏价值。关键是限定版的定价居然和普通版非常接近，比起竞争对手的CCFF7抢钱版主机，神游的厚道真不是一两句话可以说清楚的，这使得近期原本就有计划购机的玩家不假思索地选择了限定版，真是捡了个大便宜。烧录卡方面，R4继续坐大，不过M3的实力也开始发挥了，从近期的销售情况来看比预期要好得多。这除了得益于真正的免转换和强大的影音功能之外，震动功能也是一大卖点，不少已经拥有了R4的玩家也忍不住购入；而且随着厂家第二批的平价铺货，M3和R4的实际批价缩小到十几块钱的差距，我个人也比较倾向于给顾客推荐M3，综合考虑M3的后期走势值得看好。当然了，R4毕竟是普及型烧录卡，品牌人气早已形成了习惯性消费，瘦死的骆驼比马大，M3想要一口气击败R4短期内依然是不现实的。日产金士顿TF卡近期行情有小量的下调，未来波动幅度应该不会很大，另外鉴于近期DS游戏有大容量化的倾向，小部分玩家有购买2G存储卡的意向，不过实际上2G卡在市面上并不好买，绝大多数金士顿经销商还是以1G卡为主。

迟迟未公开的最新游戏画面 『IX』设定 游戏剧情 彻底揭露

DRAGON QUEST IX

勇者斗恶龙IX 星空的守护人

终于公开了高水平的细致画面!并且有更加丰富的职业可以选择！！

NDS	SQUARE ENIX	预定2008年
	RPG	1人/价格未定
	勇者斗恶龙IX星空的守护人	容量未定





事件揭露 和恶龙战斗

挥动宝剑，向巨大恶龙发起挑战的主人公。系列中常见的恶龙登场了。这头应该是BOSS级的吧？

事件揭露 在神殿与重要人物相遇？

向着貌似神殿的建筑物迈进的主人公们遇到了谜一样的人物，在这种地方生活的人，如果不是神殿的主人到底是何方神圣……？

各种各样职业任你选择 可以和伙伴们一起冒险

从主人公的脸部到装备全部都可以由玩家自己决定，再加上各种各样的转职，还可无线联机最多4人进行游戏，组成一个富有个性的战队。



↑聚集在有水流的貌似神殿的场所前。有大家在，可以安心地进行地下城探险了。



→在沙漠中到底会出现什么样的怪物呢?



↓以棍棒为武器奋勇战斗的武斗家。擅长使用快速而强力的攻击进行战斗的职业。

↓身穿重装备拿着剑和盾的战士。对于攻击绝对是专家中的专家的职业。

设定揭露 放出一闪一闪的光芒的"光之玉"是掌握物语关键的重要道具?

主人公面前向上慢慢飘动的是"光之玉"。落下的巨大水柱和上升的光芒之间应该有着什么关联吧。还有在镇上看到的突然出现的不可思议的物体,主人公的命运到底会变成怎样呢!?



设定揭露 左边的少女是主人公的朋友?

和主人公在一起的少女,看似是主人公的伙伴。穿着充满异国情调,难道会使用占卜之类的特殊能力?

舞台揭露 主人公居住的小镇?

↓街道的样子。看起来和右上图有水柱的场所非常地相似。



小镇装饰着各种颜色的小旗子,不会是有什么活动吧。这里应该是启程的地点吧。还是说主人公住在这个小镇里?

系列中熟悉的等待伙伴们的露伊达的酒吧登场!

可以和各种职业的朋友相遇告别的地方,系列中熟悉的露伊达的酒吧。和朋友联机对战应该可以利用这里组成战队吧?

↑酒吧中聚集着各种职业的角色,是寻找伙伴的理想场所。



「旅人たちが　仲間を求めて　あつまる
出会いと　わかれの　酒場よ。

→左侧貌似"兔女郎"的女性角色。果然是各种角色聚集的地方啊。

↓身穿袈裟亚洲风格的僧侣。似乎是以恢复魔法为主的辅助型职业。





↑身穿轻装手持法杖的魔法使。应该会使用强力的攻击魔法和辅助型魔法吧。



调查舞台是全新的场所！

レイトン教授と悪魔の箱

NDS	LEVEL 5	11月29日
	AVG PUZ	1人/4800日元
	雷顿教授和恶魔之箱	容量未知

雷顿教授的恩师在伦敦发生了事件，为了寻找线索救助恩师，我们的主人公雷顿教授和路克乘上了开往伦敦的摩恩多利快车，再一次踏上了冒险的旅程。本次要向大家介绍下车之后首先到达的小镇！

雷顿：这个小镇是旅途的第一站哦。

在“不可思议的小镇”出现过的少女

阿罗玛

（声：能登麻美子）

通过前作官网放出的游戏动画知道她的人想必很多(不知道的人可以玩一玩前作)。谜之少女的名字叫阿罗玛。前作中出场过的阿罗玛今回将要协助主人公雷顿教授一起踏上寻找事件真相的旅途。

↓雷顿教授对于阿罗玛要求同行稍微有些犹豫不决。

摩恩多利快车的第一站

列车最初的停车站是多尔普斯顿小镇。在这里雷顿教授一行人将会发现线索“恶魔之箱”，据说如果打开就会死。在这里可以得到很多有用的情报。

↑小镇上正在举行50周年纪念庆典，相当热闹啊。

线索 1

听说了关于“恶魔之箱”传言的雷顿教授发现镇上的居民都不愿提起这个话题。从一个叫阿必的少年口中得知大人们都害怕受到恶魔的诅咒，似乎不是迷信，难道恶魔之箱真的有什么邪恶的诅咒吗……？

证言者 口泽托

证言者 阿必

真相就隐藏在身边！？

←似乎是在昏暗的灯光下寻找着什么……要找的线索意外地就在自己身边。

←人们不愿提起关于恶魔的话题，他们在隐瞒着什么呢？

↑从阿必这里了解情报，不过他好像并不知道什么恶魔之箱。



全新谜题&小游戏！

路克

更多新系统，谜题游戏不再与物语无关。

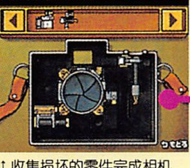
在前作中出现一些和剧情没有直接关系的谜题，本作经过改良全部谜题都和剧情内容有关。本次将介绍两个谜题游戏，在摩恩多利快车中发生了什么事件？抓住解开谜题的要领吧。雷顿教授的背包也焕然一新。现在来看一下在前作中有过的同种类小游戏。





↑下屏上部的数字是列车可以移动的回数。

不可思议照相机



↑收集损坏的零件完成相机，到底能拍摄到什么呢？

雷顿教授的背包





↑在下屏可以看到个不完整的图标轮廓，似乎是动物的形状？

草药茶水



↑调和三种草药，完成茶水烹调法的游戏。

“恶魔之箱”的调查开始！

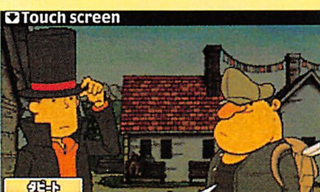


线索2 列车的目的地“梦幻小镇”

从小镇居民特维托口中得知“梦幻小镇”的事情。“梦幻小镇”会不会就是雷顿教授要去的地方呢？那里又隐藏着什么线索呢？



证言者 特维托



↑特维托会不会接下来说恶魔之箱就在“梦幻小镇”呢？

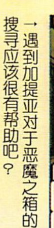


能够和牛对话的少年！

在牛的评比会一幕，两位农夫为牛是谁的发生了争执，路克展露了可以和动物对话的特技！不知后面还会出现和何种动物对话的剧情。



在牛的评比会上发生争执的两人



奥斯塔

加马克

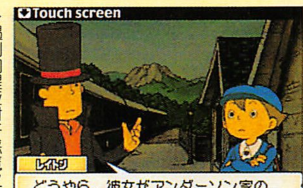
线索3

雷顿教授一行人继续调查小镇，彻底查明了和恶魔之箱有关联的是小镇第一大富豪安达松家族。紧接着他们遇到了一位叫加提亚的少女，这位少女竟然是安达松家族的千金，本来因为恶魔之箱的下落不明决定离开的雷顿教授决定留下来，案情会向什么方向发展呢？



加提亚是安达松家族的千金小姐！

↑在多尔普斯顿回列车的时候遇到了加提亚。



↑遇到加提亚对于恶魔之箱的搜寻应该很有帮助吧？

性格迥异的两位少女组成全新华丽的阵容！

アンジュ
それじゃあ手分けして調べるよ。
まず地域別、年代別に本を選んで
集めていく事が最初の作業ね
Upper screen

↑向收集情报的鲁卡一行人下达指示的安修。不能以貌取人哦。

安修·瑟雷娜

在圣庙工作的修女。20岁左右懂得为人处世。拥有治愈伤口的能力，被称作“圣女”。

啊！这么说来这是和神的邂逅啊

Ange Serena

人物资料&新系统的大揭露！

Tales of Innocence

テイルズ オブ イノセンス

NDS	BANDAI	12月6日
	RPG	1-3人/6090日元
纯真传说		容量未知

发售日迫在眉睫的本作还是由《传说》系列担当人马场英雄负责制作，在这里我们将揭露人物资料和系统资料，以及关于《纯真》的访谈。







↑操纵旋风的法术。可以毫不费力地吞没巨大怪兽的大龙卷风。





↑鲁卡和伊莉亚对话的画面，中间是和伊莉亚形影不离的谜之动物。

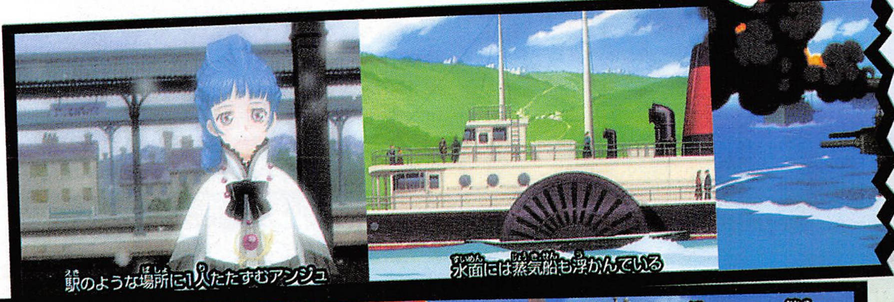
↓鲁卡一行人在某个洞窟中，周围被像岩浆一样的东西包围着。



赫尔玛娜·拉尔墨

在世界大战中丧失双亲，成为孤儿的13岁少女。在王都雷古奴姆的街头以流浪儿的身份幸存下来。独立的性格，按照自己的想法去做。有非常重的关西口音。

Hermana Larmo









各种系统将深化战斗

野外场景全部是用3D表现，几乎可以随意地自由行动。被制作人们称作“Demention Stride Linear-motion Battle”的战斗系统到底会有什么样的精彩表现呢，据制作人马场英雄先生说战斗会更加白热化。让我们一同来看看这些系统吧。



↑本作的最大亮点，动作性极高的战斗系统。支持最多3人组队。

可以改变操控的人物 自由切换

战斗中按L键操控其他人物。当自己陷入不利的状况时，可以操控其他人物救助自己。



↑→从控制鲁卡切换到控制伊莉亚。画面下方的人物头像旁的“1P”表示现在正控制哪一个人物。

发动未知的力量 觉醒

当怒气值满的时候就会进入觉醒状态，进入觉醒状态攻击力和防御力等能力值全部上升，把握住觉醒状态是战斗胜利的关键。



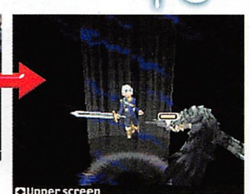
↑觉醒中操作同伴发出协力连续攻击，可以无限连击，直到怒气值消耗光。

←觉醒状态中攻击力上升！持续发动效果攻击可以维持觉醒状态。

发动超强力的一击 秘奥义



↑似乎怒气值长满时，满足一定条件就能发动。



↑发动秘奥义飞空鲁卡。就能发出超强力的攻击了。

《传说》系列担当人 《纯真》访谈 马场英雄Q&A



甘愿做无名英雄的安修

——安修被设为“被大家称作‘圣女’……”，请问“……”部分省略了什么呢？暗示了什么呢？

马场：她是一位非常聪明的女孩，而且很冷静，能在考虑之后再说话，不爱流露出自己的感情，甘愿做无名英雄的人物。“……”省略了的部分和其他人物有些关联，现在还是个秘密。

——修女拿匕首真是很少见呢。

马场：由于游戏的舞台是因为战争非常混乱的世界，拿着匕首是护身用的。

赫尔玛娜的关西腔还有点神户味

——赫尔玛娜的特征就是关西腔，还有没有其他人物像她一样有口音？

马场：赫尔玛娜的关西腔其实有点偏向神户方言，除她以外有口音的还有一人。

——她的设定是街头流浪儿，请问她和鲁卡一行人有什么共同点吗？

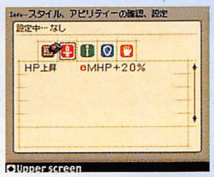
马场：没有。她总是非常的积极，她会帮助那些和自己遭遇相同的流浪儿。

可以决定人物的特点 STYLE系统

可以设定玩家的人物擅长武器攻击还是擅长魔法攻击，还有更多发展方向，打造个性化的人物。使用STYLE系统令你的人物成长，可以学到更多技能特性。



↑攻击型或防御型等，可设定各种形式的人物。

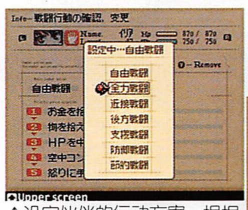


↑HP上升的技能。有了这个技能HP上限增长20%。

可以设定细节的 作战



对队友在战斗中的行动可以进行非常细致的设定。为了对应战斗中会出现的各种情况，有很多种优先动作可以选择。例如自由战斗、全力战斗、近身战斗、后方战斗等。



↑设定伙伴的行动方案。根据敌人战斗类型去设定。

↓各种行动细致的设定。对应伙伴擅长的技能进行设定。

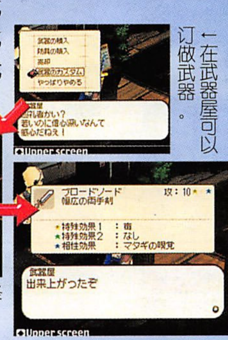


制作独特的武器 个性化武器

在武器屋可以合成素材和武器，根据合成的素材不同，增加的武器效果也不同。



↑→根据人物的特点选择优良的武器。

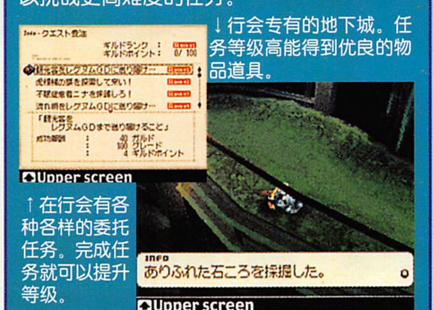


←在武器屋可以订做武器。

在行会可以接受任务!!

在小镇的行会可以接受任务，完成任务就能够得到点数或者金钱等奖励，积攒任务点数到一定程度时任务等级就会上升，就可以挑战更高难度的任务。

↓行会专有的地下城。任务等级高能得到优良的物品道具。



↑在行会有各种各样的委托任务。完成任务就可以提升等级。

开场动画和《传说》系列同样精彩

——开场动画全部都是动画电影吗?

马场：是的，而且配有KOKIA的很好的歌曲。

——配音演员的阵容听说也很豪华，但是在什么情况下能听到他们的配音呢?

马场：配音演员阵容和《传说》系列其他作品一样，可以说是同等级的。在发生重要事件的场景都能听到他们的声音。



相当精彩的预约特典DVD

——预约特典DVD中收录了什么好东西?

马场：里面有故事录音、《纯真》的开场动画、游戏插图，以及事件动画。

——故事录音是什么东西?

马场：就像以前的录音游戏书。在读故事的过程中有需要选择的地方，根据选择翻到相应的页数，继续读的故事书。

给玩家们的message

——对于玩了《传说》系列的玩家们，您有没有什么要说的吗?

马场：玩家对《传说》系列的热情非常地高涨。每年都有很多粉丝cosplay《传说》系列，这对我们是很大的鼓励，本作的画面和人物模型的表现都是发挥了DS机能的极限。大家请一定要玩一玩《纯真传说》!



NDS	Marvelous Entertainment	2008年1月3日
	MIX SIM	1人/5040日元
符文工房2		容量未知

什么?

物语第2部完成!

主人公是卡尔的孩子们

在前作交代过卡尔一直想创办一个学校,在经过数年时间的第2部将要实现这个梦想!

温柔男孩 心中藏有秘密的 阿尔斯

"我想去上学啊"



↑第2部由于阿尔斯和艾莉儿还是小孩子所以攻击很弱。



↑阿尔斯在阿尔瓦那街四处奔跑,偶尔会遇到意想不到的事件。



↓在安静的池塘钓鱼。



独家采访!制作人桥本先生访谈!

第2部可以使用女性角色

——第2部已经完成让大家都很吃惊!虽然没有前作主人公卡尔了,但是取而代之的是他的孩子们,请问游戏会变成什么样子呢?

桥本:有什么可奇怪的吗(笑)?建设学校结婚之后就会有小孩子吧。

——听说第2部可以从男孩女孩中选择主人公是吗?

桥本:很多前作的玩家都发出"为什么没有女性主人公呢?"的疑问,所以我们这次开发考虑了前作玩家的愿望,可以选择女孩做主人公。想要尽早使用女孩做主人公玩游戏的玩家请先把第1部通关吧(笑)!

——也就是说第2部在游戏开始的时候需要选择性别……?

桥本:在哪里选择现在还不能告诉大家,不过是可以选择的。

——听说男孩主人公性情温和,女孩主人公性格活泼是吗?

桥本:这些当然是有理由的。在第2部中男女主人公都对应有男朋友和女朋友,女孩主人公和男朋友很要好,所以女孩子积极一些也很正常,但是当进入有怪物出没的地下城时女孩主人公就不会很活泼了,男孩主人公是一开始什么都不会,然后一点一点地认真学习的温柔性格。

——剧情上第2部设定为第1部故事之后的多少年呢?

桥本:你觉得第1部中的登场人物变老了多少年就经过了多少年。

——前作主人公的孩子们在故事中追寻着什么目标呢?

桥本:第2部一开始没有明确说"目标是XX",希望大家以孩子的身份进行游戏。去上学也好,在原野上四处奔跑也好,帮母亲做家务也好……。就是这样,没有什么明确的目标,玩家可以自己定目标。

寄托在下一代的希望…… 发售日 2008年1月3日!!





制作人 桥本义文先生

多亏了大家的帮助终于在今天完成了。虽然已经在年内完成,但是为了追求更高品质的作品,将推迟到新年发售《符文工房2》!

公开第2部中学校生活!

第2部从在卡尔创办的学校中生活开始!和朋友们一起上课、玩耍,在饲育小屋饲养怪兽,能做的事情有很多很多。在学校会不会发生特别事件呢?

←在教室奔跑的艾莉儿,这么奔跑老师不会生气吗?



→和朋友们打雪仗。



阿尔瓦那镇全景



←阿尔瓦那镇全景。红色箭头标志着卡尔的学校。



→在讲台上的老师。这堂课是教什么的?

独家采访! 制作人桥本先生访谈!
学校变成了"非常想去"的开心地

——在学校学习的东西对于牧场作业有什么帮助吗?

桥本:比如说想做摊鸡蛋,在前作中要先找到烹调书,《符文工房2》中在课堂上老师就会教"做摊鸡蛋需要用这个材料",玩家的笔记就会记入"摊鸡蛋"的烹调法。也就是说可以从课堂上学到烹调法等东西,让大家觉得上课也是能学到有用的知识的,想记录烹调法等知识的人就会想去学校了吧。还可以交到更多的好朋友。

——上课也像现实学校一样有时间表吗?

桥本:有的,每天上不同的课程。在游戏中重现上课和其他学校生活,和朋友们嬉笑打闹(笑)。还有现实学校中熟悉的饲育小屋。以孩子的视角去上学,应该在前作就把动物的饲养方法学会了。现在上学的孩子们,从学校回来后在游戏中体验学校开心的生活,还有已经毕业的各位可以回到思念的学校生活中。

——相反,不愿去学校的玩家怎么体会游戏的乐趣呢?

桥本:我们扩大了学校开心生活的部分,把学校变成了大家都想去的开心地,这是一个没有考试、可以开心交流的场所(笑)。

——没有考试那倒是很有趣啊(笑)!

桥本:《符文工房》的世界存在时间概念,比如说12点过后慢悠悠地去上学,没有课程就是为了去玩耍的(笑)。

→这里是学校的饲育小屋。难道是轮流制?

——上午埋头于牧场作业,然后不着急不着慌地去上学也可以吗?

桥本:这也是游戏方式的其中之一啊。但是老师却不会因为生气而发出"居然这么晚才来学校!"的训话(笑)。就是说学校有些近似于私塾,主要是扩展常识的场所。

——我也想去上学了。

桥本:学校生活和牧场生活几乎一样有趣,我想应该可以在游戏中体验到一天生活中的主要乐趣。

第2部

新人物角色登场!

主人公的候补男、女朋友

主人公在学校结交很多新朋友，在这些朋友中有候补男、女友，除了第1部中的人物还有两个新人物介绍给大家。



不相信人类的精灵 欧鲁法斯

一脸不信任的表情，只知道自己是精灵，向着成为精英的道路前进。



安静淳朴的少女 拉姆莉亚·雷姆楠特·维维爱休

非常温柔的少女，一点也不像维维爱休家的女儿。非常老实平静的少女。

←第1部中女主人公的候补，德罗西的妹妹，女友候补之一。比阿尔斯年龄稍微大一些。

→思考后会马上付诸于行动！男友候补之一。虽说稍微年长但是却一身的孩子气……

独家采访! 制作人桥本先生访谈!

第1部和第2部的人物快乐地谈恋爱

——听说拉姆莉亚是维维爱休家的女儿，性格却非常的温和是吗?

桥本：第2部继承了前作中的两人,但是第2部中登场的新人物为何会不像维维爱休家的人呢……这个问题的答案希望大家发挥自己的想像。

——她是第1部中登场的维维爱休夫妇的孩子是吧?

桥本:也许是吧(笑)。

——欧鲁法斯也和第1部中的杰克有关系吧?

桥本：第1部中也有精灵，也许有着什么关系吧。第1部中似乎有跟他有关的对白……。各位玩家请更细致地阅读游戏剧情吧（笑）。

——听说在第2部中卡伦成为女友候补了是吗?

桥本：对于卡伦，很多玩家都发出“怎么不是女主人公候补？”的感叹,所以我们让她成为第2部中的女友候补人,她看起来比第1部的主人公稍微年轻一些，比第2部的主人公稍微年长。老实的男孩主人公的稍微年长的妻子（？）,我们认为这样的设计也很有意思。

——两人都是第1部中的人物，请问在第2部中有什么成长变化吗?

桥本：只有一点儿成长程度在人身上表现得不会明显的,特别是雷这种不变的天真孩子(笑)。

——男、女友候补会引发怎样的事件呢?

桥本：和第1部的女主人公候补同样，但是第2部还都是上学的年龄，所以结婚会以“将来我们要结婚！”的约定来表现。

——除了这次介绍的还有其他男、女友候补人吗?

桥本：虽然比第1部人物少了,但是增加了学校等新要素,相信会带给大家同第1部一样多的乐趣。

大幅强化

战斗更加有战略性

新技能使战斗方法大幅改变

《2》中的战斗不光有攻击、技能，追加了新的系统。

不是单纯的进攻了，要考虑技能组合的战略性战斗。

新系统 后撤步



如右图装备“羽毛长靴”后就可以发动后撤步了。可以闪避敌人的攻击，很便利的技能。

→举起剑要攻过来的敌人……



↑按人物背对的方向键。

↑就和敌人拉开距离了。

↑敌人的攻击挥空了，赶紧攻击吧!

新系统 符文技能

有与魔法相似的技能，各种武器都不同，装备之后就能使用了。

↑上屏的下方有技能的名称。



↑“猛烈攻击”可以发出连续攻击。首先是连击，接着是脚踢……

最后发出的波动，根据装备的武器不同威力也不同。

新系统 蓄力攻击

可以蓄力发出强力的一击，和BOSS战斗时蓄力时间越久越有效。



←手上的武器放出了光芒。

↓可以使用蓄力攻击的武器有棍、锤、双手剑等。



独家采访! 制作人桥本先生访谈!

玩家用自己的方式战斗!

——听说增加了新的战斗系统是吗?

桥本：本作关于战斗也非常地有趣。像“符文技能”和“后撤步”等新系统的导入，使玩家的玩法更丰富。

——听说有装备带有符文技能是吗?

桥本：每一个装备都不同，分为单手剑、双手剑等很多种类的技能。技能和前作的“魔法书”有些相同。

——加入了“后撤步”、“蓄力攻击”后战斗的方式更加多种多样了。

桥本：前作中的战斗大部分是挥动武器攻击，第2部加入“后撤步”后可以躲闪敌人的攻击，战斗变化会更多。由于这些战斗更加有战略性，玩家可以依照自己的方式去战斗。

↓武器的种类也增加了。




放課後少年®



↓日落前可以尽情地玩耍。



本次介绍的游戏《放课后少年》是以昭和50年初的乡村小镇为舞台，主人公是将要在1个月后搬家的少年，玩家作为这个少年

在日落前

在放课后的时间自由地玩耍，通过玩各种各样的游戏，积累和朋友们的快乐回忆，迎接和大家道别的那天……。

NDS	KONAMI	2008年1月31日
	AVG	1人/5229日元
放课后少年		容量未知

回到思念中放课后的小乡村去玩

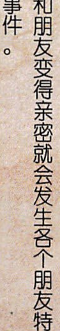
→商店街的景观也是让人感到怀念的昭和50年的样子。



↓从进入学校直到放学游戏是自动进行的，放学后才是游戏开始！







←和朋友变得亲密就会发生各个朋友特有的事件。



《放课后少年》是从学校放学直到日落的这段时间里可以自由行动的游戏。在放课后的小镇，在后山或神社和同学玩耍、聊天，更多各种开心的事件！首先给大家粗略介绍一下一天的流程，顺便说一下，游戏中一到了吃晚饭的时候，无论正在哪里玩耍也会被叫回家吃饭！



再次体验那时的放课后

收录了很多怀念的迷你游戏

秋千跳远

←较量荡秋千跳远的落地距离。打破记录吧！

本作中有学校、公园和廉价糖果屋等各种可以游玩的地方。调查这些地方，快乐地沉浸在发生的事件中。现在向大家介绍一些本作中收录的游戏。还有在游戏中收集到超级橡皮赛车或洋画儿等物品，就可以和朋友进行对战。

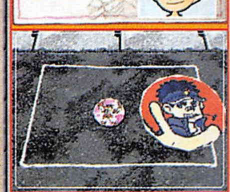
秃头老伯



←向秃头老伯的家踢球，之后！？好孩子不要模仿哦（笑）。

拍洋画



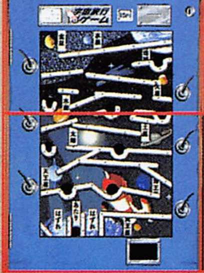


←使用收集来的洋画儿进行男人间的决斗！路边瞬间变成战场。

↑捡到的空瓶子拿到廉价糖果屋，1个可以换5日元。



←就是所谓的轮盘游戏，在廉价糖果屋很流行的投币游戏机。



←投入10日元硬币，弹动它，不要让它掉进洞里，最终到达终点的游戏机。



北斗の拳
北斗神拳伝承者の道

NDS	SPIKE	2008年1月31日
	ARPG	1人/5040日元
北斗神拳		容量未知

用触摸笔点击穴位!!
世纪末救世主传说在NDS上再次体验!!

剧情和战斗一体化的游戏系统!!

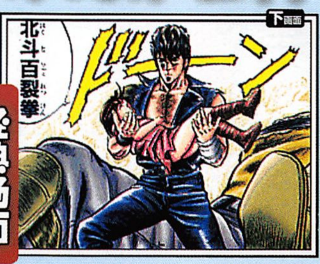
名作《北斗神拳》在NDS上复苏了!!像漫画般分割的画面，再次体验健次郎的物语吧。敌人登场后转入战斗画面，用触摸笔点击画面上的穴位，令北斗神拳炸裂吧!为了打倒最终目标拉奥继续战斗吧!!

漫画剧情



↑感觉就像是在看漫画一样。游戏里有很多经典场面。

经典场面



↑使用触摸笔和敌人战斗。拯救玲的经典场面。

展开物语 再现剧情气氛

本作收录到了和拉奥战斗一共22章。在这里粗略介绍一下第一章，图画全部使用漫画原作，更加有看漫画的气氛!



←救助玲的经典场面也加入了操作动作!健次郎在战斗以外也不能大意啊。



←健次郎首次展示自己实力的场面。



→选择宣胜台词的画面，有3个选项，没有选择正确就会失去继承者的资格!

再现健次郎壮观的战斗!!

画面的边框用来确认时间

发生战斗等操作动作时，画面的边框部分有光球移动，这个光球绕两圈后动作失败，所以要快速完成操作动作。



战斗方式是用触摸笔再现《北斗神拳》独有的点穴系统！不仅仅是单纯的点穴，根据画面提示依照指定的顺序点击穴位，还有其他各种操作动作。战斗有时间限制，所以点穴要稳准狠！！



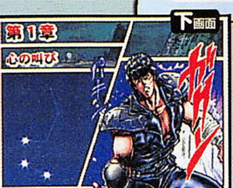
→再现BOSS们多彩的攻击，各种特殊的操作动作。你能够应接自如吗？



→“拳法杀”的红心胖子在“北斗柔破斩”面前失效了

上屏查看人物状态

↓健次郎的外形对应星星数量而变化。



上屏天空中闪烁着北斗七星，操作动作失败就会有一颗星星失去光芒，七颗星星全部失去光芒就Game Over了。

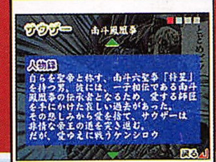
在北斗的世界中尽情享受多彩的游戏模式吧!!

令你可以再次体验精彩物语的《北斗神拳 北斗神拳继承者之路》，包含各种粉丝们喜爱的模式，像资料库一样的“人物图鉴”和“名台词卡片”等模式，图鉴项目和卡片需要获得高继承者等级才能够入手。



←还有答题模式和对战模式。

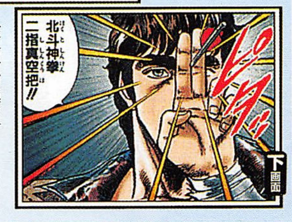




→上屏是人物图像，下屏是人物介绍和所学奥义。用方向键可以滚动上屏的人物图像。



←如果真慢慢地阅读对话来不及反应估计就死了吧！？



→精通原作的玩家对应敌人的攻击就会更加得心应手吧！？

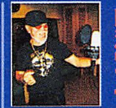
初代名声优配音临场感大增!!

《北斗神拳》的魅力之一就是名台词。如果说动画版的名台词要比漫画版的名台词有气势一点也不为过，本作请来了神谷明、内海贤二、千叶繁这些初代动画版的声优成员为游戏配音。



神谷明

《城市猎人》中寒羽良和《名侦探柯南》中毛利小五郎的声优。



内海贤二

阴沉配音的老手。也擅长给滑稽的角色配音。



千叶繁

担当过各种小角色的配音。《北斗神拳》中不可缺少的声优。

游戏新手线

游戏速递

简单快捷的方式为您提供最新游戏第一手速报。

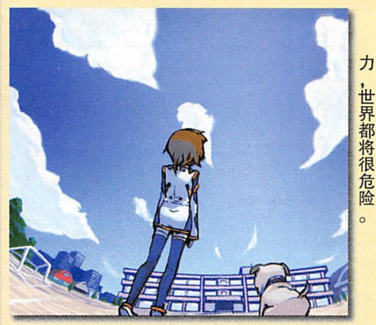






本作是一款以工作就职为主题的游戏，是由同名书籍改编的。游戏中从13岁的小孩到成人，可以让玩家选择自己喜欢的工作和职业进行体验，通过游戏让玩家们对该工作有一定了解。游戏中并非是每天都一样的机械工作，比如在当护士打针的时候，小孩子会哭会闹，玩家就要选择用玩具来吸引他的注意力。游戏中利用到了NDS的触摸机能，相信麦克风机能也会被用上的。本作的形象大使是日剧《LIFE》的主演北乃纪伊小姐。

NDS	DIGITAL WORKS	2007年冬
	AVG	1人/价格未定
	13岁的就职体验DS	容量未定



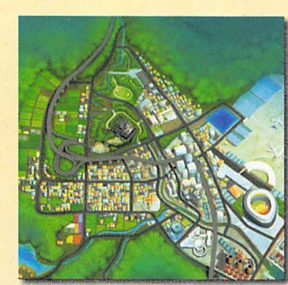
←遥望天空，如果人类失去了劳动能力，世界都将很危险。

2020年技术革命突飞猛进，拥有非常高度的思考、运动能力的人形机器人“米波”诞生。相对米波的造价，它只要充电4小时就可以工作20小时，渐渐的取代了人类，成为主要的劳动力，并且数量急速增长。但是由于它的出现，越来越多的年轻人忘记了劳动，就职率也跌到了百分之个位数以下。2023年，政府重视了这个问题，成立了一个名为教育省的组织，机器人的开发者制造了时间机器，让自己的女儿去旧时代调查各种职业就职，从而拯救未来世界。





←美久乘坐时间机器来到了过去，大家都是如何工作的呢？



NDS	SEGA	2007年冬
	SRPG	1-2人/价格未定
死神3rd 幻影		容量未定





←似乎回到了死神故事以前的时代。



本作标题中的3rd代表系列作品的第三部，前两部作品都是格斗类型的。本作的类型突然一改系列传统，变成了SRPG游戏。大概是因为死神中的人物角色众多，用SRPG的形式更能表现出人物的特色，也可以让更多人物都加入到战斗中。

本作主要收录了动画中的人物，此外还有原创人物，收录的角色数量超过了180名。游戏中以SRPG的形式展开战斗，人物可以成长，随着成长也会学会各种各样的技能，而且随着角色的成长，主角所使的“斩魄刀”也会成长。最后可以使斩魄刀始解，甚至还可以万解。

从目前公布的游戏情报来看，这款游戏的耐玩性应该比较高，特别适合死神的FANS们。相信在这些人物中一定有你喜欢的。

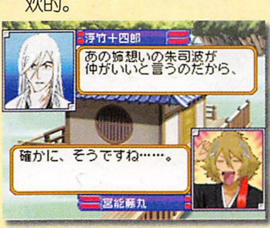


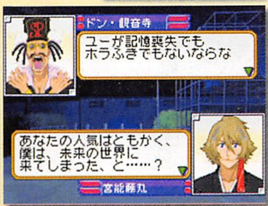


→游戏中有很多在原作漫画中没有见过的人物。



←类型改成了SRPG，不知道战略性强不强。





デジモンチャンピオンシップ DIGIMON CHAMPIONSHIP

NDS	NBGI	2008年
	RPG	1-2人/价格未定
数码怪兽冠军杯		容量未定



《数码怪兽》系列的最新作，从画面来看，本作有点像《口袋妖怪战队》。游戏中以捕捉怪兽和培养怪兽为目的。在雪山、沙漠，各种各样的地方都住着数码怪兽。需要用诱饵将其引出来，然后削弱它的体力，最后用设置陷阱等捕捉工具。有些数码怪兽住在洞穴中，就需要不同的捕捉方式了。

捕捉后的怪兽通过战斗可以变强。平时给它们食物或给他们打扫住处还可以提升好感度。一些怪兽达到条件之后可以进化成更高级别的。

怪兽的战斗也是组队战，玩家需要了解它们的特性，按自己的思路组成一个强大的战队。







↑熟悉怪物的特性，培养怪物，搭配出强大的组合是这个游戏的主题。

↓其实这个游戏无论画面还是要素都有点《口袋妖怪战队》的味道。







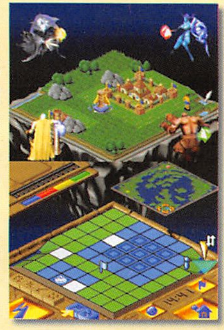
↑经典作品在nds上再现，素质应该会不错。



←上屏和下屏都是很有用的，战斗时要注意。

NDS	Bullfrog	2008年2月21日
	SLG	1-2人/价格未定
	上帝也疯狂DS	容量未定

EA公司宣布，将于明年在NDS掌机推出重制版的《上帝也疯狂DS》。作为系列初代的重制作品，游戏在原作的基础上增加了诸多新要素。游戏中玩家将扮演祭司的角色，你的最终梦想是成为神。因此你必须征服太阳系中的所有世界才能够实现最终的胜利。同时令崇拜自己的人民繁荣昌盛，消灭其他神的崇拜者们。



クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ シネマランド カチンコガチンコ大活劇！

NDS	BANPRESTO	2008年春
	ACT	1人/5040元
	蜡笔小新 呼风唤雨的电影世界大活剧	容量未定

→不知道这次又会有什么新变装。

↓以恶搞元素著称的act。

《蜡笔小新》在GBA上推出之后受到了广大玩家的欢迎。游戏中的收集和换装要素是最有意思的。这个系列在NDS上也推出过一作，结合了NDS的触摸屏进行解谜。本作是GBA第一作的强化版，不过在这一作中新关卡也加入了不少，实际上就是以蜡笔小新的15剧场版为基本制作的，相信这一作也不会让各位玩家失望的。



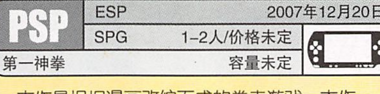


游戏中再现了漫画中拳击竞技的精髓，还有不少大魄力的画面出现。





↑忠实原作的作品，一定会受到原作fans的欢迎。



PSP	ESP	2007年12月20日
	SPG	1-2人/价格未定
第一神拳		容量未定

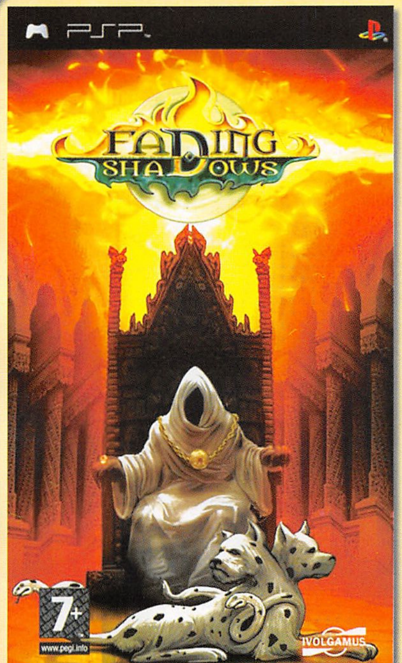
本作是根据漫画改编而成的拳击游戏。本作的人物动作丰富，集合了主人公幕之内一步以及原作中登场的众多人物，此外3D效果十分逼真。并且作为拳击游戏，各种招数的组合十分流畅，整体的打击感很强烈。本作还支持联机对战功能，十分值得玩家的期待。











PSP	Ivolgamus	2008年
	PUZ	1-4人/价格未定
黑暗衰落		容量未定

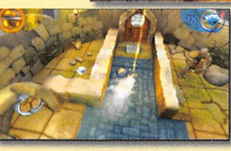
《黑暗衰落》是一款由欧洲游戏开发商Ivolgamus研发且PSP独占的益智类游戏。这款作品号称提供了一种动作益智游戏新玩法。它不仅有着华丽的画面，引人入胜的故事情节，而且加入了多人联机模式。

玩家需要操纵光束以及利用它的特殊性能。改变灵魂宝珠的能力以冲破玩家面前的重重难关。巧妙运用灵魂宝石的各种变化，最终带领Erwyn回到天堂之城。Ivolgamus对《暗黑衰落》的开发进度十分的满意，同时还号称这个游戏一定会给PSP玩家带来全新的游戏体验。



↓联机对战会让游戏变得更有乐趣。

→真是没想到这么华丽的游戏是puz类型。





掌上风云起 天下三分时

滚滚长江东逝水 浪花淘尽英雄
是非成败转头空 青山依旧在 几度夕阳红
白发渔樵江楮上 惯看秋月春风
一壶浊酒喜相逢 古今多少事 都付笑谈中

文/三问书屋

这首《临江仙》从小说《三国演义》的开场词到电视连续剧的主题歌，为我们熟知已经很多年了。1800年前在中国大地上展开的波澜壮阔的历史故事，以其难以抗拒的魅力，至今仍使无数人神往。“江山如画，一时多少豪杰”，正如苏轼所说,三国故事作为中国古代文化的宝贵遗产,不但在中国无人不知，还传播到中华文化圈的不同地域。东洋彼岸的日本自古受中国影响，三国文化在那里也是颇为流行。从光荣1985年在PC上推出的《三国志》开始，在日本游戏界长盛不衰的三国之风一直延续到现在。作为游戏机家族的重要一员，掌机的三国游戏一直被玩家们喜爱。多亏了这种携带方便的游戏机，我们无论走到哪里都可以随时进入三国的游戏世界。



90年代：简单、朴实

说到三国游戏，那就不得不说起光荣这个以制作历史游戏出名的公司。刚才说过，三国游戏的第一部作品，是光荣1985年在PC上推出的《三国志》。而后光荣的《三国志》作品随着游戏机的发展被移植到各个主机上，最早的掌机移植平台当然是任天堂的8bit开山掌机砖头Game Boy。1992年9月30日，在GB发售差不多3年的时候，光荣将《三国志》移植到这台主机上，这是掌机历史上的第一部三国游戏，说起来，这次的移植并不是单纯地移植某代作品，而是结合了一代与二代《三国志》的特征（音乐用的是2代的）。因为当时《三国志3》已经发售，所以GB版《三国志》也采用了3代的人物头像。在GB游戏容量有限的当时，这样的作品已经很难得了，当时GB上的文字类游戏还不是很多，《三国志GB版》的出现,可以说填补了这个领域的空白。从



此之后光荣再接再厉，把《信长之野望》也做到了GB上，在这个小小的4色黑白灰阶组成的一寸见方的屏幕上，多少豪杰为了实现自己的野心和梦想互相征战厮杀，Game Boy也不再是一台只有小孩子玩的低龄游戏机了。



在90年代被中国玩家熟知的三国游戏中，光荣的《三国志》、NAMCO的《霸王之大陆》的玩家数量远没有CAPCOM开发的《吞食天地》系列的玩家多。说起来原因大约有二：其一是那时候玩游戏的中国玩家还是以学龄儿童和少年为主，而他们接触的游戏大部分又是动作游戏。街机版《吞食天地》的1、2代在当时街机厅里也是很流行的。光荣和NAMCO的三国游戏里日文太多，这些孩子们在学校学习英语已经够花心思的了，平时几乎没什么机会系统地学日语，而那时候又很少有汉化的游戏(PC上还多一点)，大部分玩《霸王之大陆》的玩家都是靠着杂志上的介绍、游戏里少得可怜的汉字和自己超级顽强的记忆力才上手的(通过武将的能力数值记住他们的名字，那时候玩家玩游戏的钻研精神值得现在的弟弟妹妹们学习）。在中国玩家初次接触满屏幕蚯蚓文的RPG





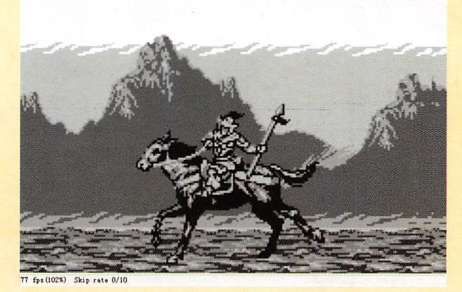
的时候，FF、DQ这些今天被人拿着喷来喷去的大作对他们来说太难理解，而FC版的《吞食天地》却为他们提供了一个比较熟悉的题材，加上街机版的洗礼，还有游戏杂志及时登载的攻略，于是这个游戏的中国玩家便多了起来。反正游戏剧情杂志上都有讲（就算不讲，一部分剧情也应该是大家都知道的），而且指令操作的那些蚯蚓只要看中日文对照就可以解决，于是一个有趣的现象发生了：不懂日文的玩家依旧可以将除了武将姓名之外没有一个汉字的三国RPG玩得津津有味，说实话，有时候游戏系统也是很吸引人的。

1994年，当FC版的《吞食天地2 诸葛孔明传》刚刚在中国流行起来的时候，在日本，GB版的《吞食天地》也发售了。这一代《吞食天地》虽然是以一代为主轴制作的，但是因为机能和卡带容量的限制，游戏的内容也缩水不少。最显著的就是同屏作战的人数，从5人减少到3人，互相砍杀的乐趣大减，战略性也减少了很多。剧本前一半还是和FC版差不多的，但是到了后面一半基本上就变成四处扫荡安插自己小弟当太守的战略游戏了。如果玩家手头兵够多，那在攻打天下的时候依靠“兵士战”基本上可以保持鲸吞蚕食的态势。在统一天下之后，刘备还要跟曹操来一场单人PK大战，赢了就通关，输了的话直接Game Over，天下尽归曹氏，曹操也太不厚道了，放着刘备去打天下，最后自己不劳而获摘桃子，好在刘皇叔也不是吃素的啊（笑）。

16位时代：从分裂回归一统

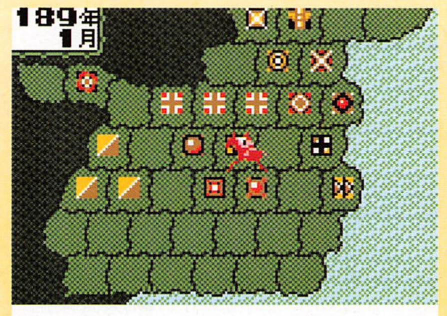
业界如战场，在三国游戏不停更新换代的时候，游戏界的烽火也如同三国一般此起彼伏。掌机世界本来是任天堂一家独大，到了90年代末，大概是看到掌机市场这块蛋糕太诱人了，其他的厂商也纷纷跟进。BANDAI在1999年发售的Wonder

Swan是以挑战GB为目标的，但是任天堂在1998年已经发售了彩色Game Boy，16位元的WS能不能对GB构成威胁，关系到下一个掌机时代的势力范围会否有所变化。在WS发售后不到一个月，光



荣的《三国志 for Wonder Swan》就发售了。这部作品名义上是92年GB版的移植版，但是人物头像改成了《三国志5》的样子。游戏系统有不少调整，其中最大的调整是每个月的军令、政令都必须用指令书才能完成。指令书的数量是有限的，这个设定让人想起了久违的《霸王之大陆》。虽然这样做可以让同一个人在当月做更多事情，但是对于人物众多、环境复杂的光荣《三国志》来说，这样的设计未免有点鸡肋。不管怎么说，这是《三国志》系列在16位掌机上的第一次尝试，虽然是黑白的画面，但是这确实是三国游戏在新的掌机时代迈出的第一步。

善于后发制人的任天堂当然不会被小小的WS阻挡住前进的脚步，在新的掌上主机GBA推出之前，GBC已经帮助任天堂占领了后GB时代的市场。1999年7月30日，《三国志GB版2》在彩色GB上推出，完全复刻了FC的《三国志2》。和WS版《三国志》一样，《三国志GB版2》也采用了《三国志5》的人物形象，但是依旧没有加入设计新君主的内容，尽管如此，对于标榜完全移植FC的GBC来说，这个《三国志》的意义是很重大的。与此同时，光



荣似乎也没有放松WS版《三国志》的制作，到2000年4月，《三国志2 for Wonder Swan》再次移植（依旧移植了《三国志2》）。遗憾的是，当时的BANDAI还没有发售彩色WS，所以这代也是黑白的。如果再过几个月的话，WS版《三国志2》可能就可以和GB版《三国志2》有的一拼了。这个问题的责任应该算在BANDAI身上，WS这款掌机虽然更新到3个版本，但是最终还是没有达到预期的效果。

终结这个时代掌机纷争的，是2001年任天堂发售的GBA。相信国内很多玩家也是从这台主机开始喜欢上掌机游戏的。作为GB的正统后继机种，GBA一开始的制作目标是重现SFC时代的辉煌。后来的事实证明，它做到了这一点。2001年11月发售的GBA版《三国志》正是移植自SFC的4代，游戏画面自然不用说，音乐也和SFC版一样慷慨激昂。作为一部掌机上的《三国志》，这在当时的素质最高的。



新时代的新气象



自从GBA在全世界流行以来，光荣看到了这台主机的巨大潜在市场，并且将其作为自己移植以前作品的主机。《三国志英杰传》、《三国志孔明传》和《真三国无双Advance》都是2005年发售的。当时DS和PSP的新时代大战已经开始，GBA已经处于后期，光荣在这个时候搞这种动作当然逃不过炒冷饭的嫌疑。不过说实话，这两个战棋游戏的移植度都是很高的，人物面容改用《三国志战记》的形象，看上去也很有无双一般的感觉。而GBA版的《真三国无双》可以说是无双系列2D化的作品，虽然不似PSP版那么热闹，但是打起来也是挺有感觉的，起码动作感比较实在（说实话比DS版的无双做得要好）。相比之下，PSP作为04年底推出的新锐主机，在3D表现方面确实没什么可说的，但是考虑到游戏的容量以及运算速度，原本统一的战场只能分成若干个小块，玩家必须以区域战斗的形式慢慢推进。PSP版的《无双》基



本上再现了PS2版的神韵，但是玩起来又觉得稍微有点不同。有的玩家觉得PSP版《无双》的一代甚至没有GBA版玩起来痛快，也许是见仁见智的问题吧。之后PSP的《真三国无双 二度进化》在操作方面明显有所改进（毕竟还有制作战国无双的经验），而且游戏容量依旧很小，这也说明光荣在制作这个游戏的时候针对PSP的主机进行了优化，说不定以后我们可以看到大地图版的无双呢。



作为究级移植专用机，PSP上经常出现PS时代的复刻作品。光荣在这方面似乎也很不吝惜，借着PSP能力，将《三国志》系列从5代到8代移植了一遍。每次的移植度都很高，而且还推出中文的版本，喜欢光荣《三国志》系列的玩家可以好好地在PSP上温习这些曾经红过很长时间的名作。但是DS与PSP时代的三国游戏不再是光荣一家独美了，许多其他公司的优秀作品也在这个时候登场。

首先挑战光荣权威的是NAMCO在2006年推出



的《中原之霸者 三国将星传》，说到这个系列，20岁以上的玩家应该都不会陌生。在FC时期，《霸王之大陆》曾经是无数三国战略玩家的启蒙游戏，PSP版的《中原之霸者》采用了和前两作不同的风格，人物形象如同港版漫画一般夸张，看上去很有豪放的感觉。游戏的系统变化很大，最显著的特征是每个人在当月只能做一件事情，这就要求玩家平衡好各个武将的工作，免得你刚派关羽张飞去搜人的时候敌人突然打了过来，只好拿简雍糜竺这样的人往前线上填。攻城的时候打城门



显得困难了许多，如果久攻不下的话士气就会低下，你还来不及撤兵就被敌人捉住了。打仗的时候，不能再依靠智力高的文官扔炸弹或者武将单挑来解决。另外即使是君主也可以在俘虏之后登用（和光荣学的），但是这些前君主并不老实，即使你把他们的忠诚加到80、90，只要把这些人放在离你比较远的地方，搞不好什么时候他们就会造反，还有可能顺带拉走你手下一票人（和他们在一个城里的人）。所以对于这些与自己面和心不和的家伙们，要么早点收拾掉，要么就把他们安在君主的身边，反正这些人也没有刺杀你的能力(游戏没设计，不然更没法玩了……）。《中原之霸者》是一部非常考验玩家决策能力的游戏，



如果你认为自己以前精通FC版就可以平趟这个游戏，那你可就错了。说起来，这个游戏什么时候才出第2代呀，以《霸王之大陆》命名的游戏才是这个系列的顶点。

SEGA的《三国志大战》是近期街机厅里最火的游戏之一，其街机版已经推出了2代作品，在2006



年底,DS版《三国志大战》的消息使许多玩家振奋不已。毕竟在中国没有日本那样的街机环境，就算有街机也不是人人都玩得起的,而支持Wi-Fi网络对战的《三国志大战DS》则不一样了,在2007年初,这款集合了街机版众多要素的掌机游戏终于发售,玩家们足不出户就可以感受到它的魅力。

《三国志大战DS》是一款三国题材的即时卡片对战游戏，玩家使用代表众多三国武将的卡片进行即时的战场攻防。和使用磁卡感应功能的街机台面不同，DS版是以逆时针旋转90度的纵向持机方式来玩的，用右侧的触控屏幕来替代卡片台面，以触笔来进行卡片的置放与移动，左侧的上屏幕显示战场攻防画面。

DS版的《三国英杰传》是本作的一大特色。在选择了势力之后，就可以与其他势力进行争夺天下的战役了。随着战役的推进，还可以选择许多不同的剧本。不过比起单人模式，多人Wi-Fi对战的网络模式更加充满紧张感。毕竟是人与人的对抗，而且借助无线网络机能，像街机版一样与远在千里之外的玩家对战。本游戏除了收录街机版的登场武将与战器卡片之外，还收录了NDS版原创的武将卡片。许多卡片是由日本著名的漫画家、插画家绘制的，他们中有的是著名的三国漫画作者，像横山光辉、本宫广志等，有的则是专门以绘画漫画和插图出名，像小林智美、CLAMP、金子一马、真岛ヒロ等等，所以卡片的画风差不多一张一个样子，即使是同一个人物也有不同形象的卡片,而且能力也不一样。通过对战获得稀有的高级卡片,或者用手上的下级卡片打败持有高级卡的敌人，是这个游戏的乐趣之一,《三国志大战DS》在2007年初引发了一轮卡片大战的狂潮,这样的游戏能够流行起来,与掌机的普及不无关系。

DS上的正统三国风云

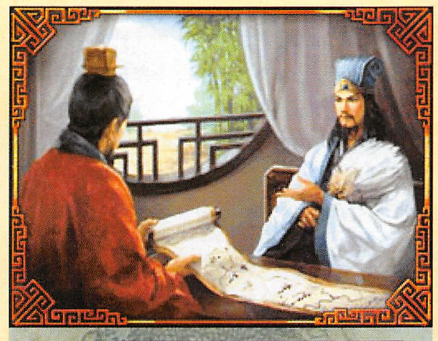
当然了，以三国游戏起家的光荣也不会袖手旁观看着自己的地盘被别人侵占。DS的市场摆在那里，不要白不要。但是老谋深算的KOEI也不会一上来就把看家的东西往外拿，它移植给DS的第一个三国游戏是《三国志DS》，游戏的系统是承袭多年前的《三国志3》为基础，但图像的表现上则提升到新一代掌机平台的水准，并利用了DS的双屏幕与触摸功能，来实现以往掌机上所无法达成的便利讯息显示与操作，这回不用鼠标也可以



单手玩《三国志》了。这一代还加入了各种DS版的原创新要素，包括通过无线网络将玩家个人所建立的新君主与武将传送到其他玩家的游戏中，作为角逐天下的竞争对手，或者是通过无线分享功能与其他玩家进行武将单挑的小游戏。因为《三国志3》本来就是一代经典，所以喜欢DS版三国志的玩家也不在少数。

在DS上推出了《三国志DS》和《信长DS》







的光荣，在2007年宣布制作《三国志DS2》，但是一直比原先预定的3月延期了近8个月才发售。不过有游戏的品质做保证，延期给各位玩家带来的郁闷也在游戏发售的一刻烟消云散了。这一作和GBA版一样，还是以《三国志4》为蓝本，但是

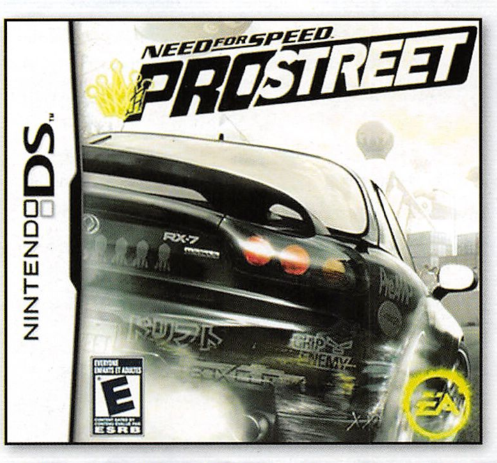


游戏的表现比GBA时期增强了许多，系统方面也有一些人性化的设计。比方说在“内政”的选项中，电脑可以给玩家一个估算好的自动设定值，让最合适的人员责相应的岗位，并且给出比较符合当时经济状况的预算支出，这样可以大大减少玩家们花费在耕地商业治水等方面的时间和精力，把游戏的重头都放在军事方面。有的时候要想游戏好好进行下去，还需要靠一点运气，比方说笔者选择刘备，在刚开始游戏不久就找到了郭嘉，小小的平原县城的开发工作在这位智囊的协助下突飞猛进，不到一年就生产出了冲车、投石车这些攻城利器。随后一鼓作气拿下了孔融的北海，把包括他本人在内的一干厉害人物全部收归己用。这时候北边的袁绍、南边的曹操都不好惹，只好先拿年老体迈的陶谦开刀。不料还没等动手，这位厚道的老先生自己先因为惊吓过度挂掉了，临死的时候还把自己手下所有的城池和武将交给了刘备。这就是传说中的三让徐州么……在不到5个小时的时间里，一个卖草鞋的小混混转身一变成了控制小半个华北地区的大军阀，按照这个速度，赵云和孔明来到Uncle Liu旗下也只是时间问题了。《三国志DS2》上手简单，对于平时接触三国游戏不多的玩家来说，也不是很难。

对于喜欢追求难度的玩家来说，要从这个游戏里得到满足也不是很难的事情。游戏专门为喜欢挑战任务的玩家们准备了“打倒吕布”、“200万都市”、“五虎大将”、“中原之霸者”和“物品夺还”等5个不同的任务模式，玩家必须在规定的时间内完成电脑所给的要求，都完成之后可以获得新武将的形象，还有一些三国之外的SP武将。凭借Wi-Fi的机能，可以将新出现的武将传递给自己的朋友们，让他们把这些人变得更强大。《三国志DS2》的新人模式比以前更健全。在设计新君主和武将的时候，可以按照自己的意愿设置他们的能力，和PC版一样（当然要十全十美是不可能的）。人物形象也比GBA版多多了，你可以在这些面孔中找一个跟自己有几分神似的，这样的话玩起来更有意思。

说了这么多三国游戏，这些年来大家玩过的应该也有不少了。作为战略游戏永恒的主题之一，三国游戏影响着整个中华文化圈的玩家们。在这10多年里，我们目睹了形形色色的三国游戏发展演变的过程，也为自己的文化能够有这样的影响而感到骄傲。许多热心的玩家们还将这些优秀的游戏制作成中文的版本，使更多的人能够突破原本不应该存在的语言障碍而体会到游戏的魅力。我们今后仍然将继续徜徉在海外制作的三国游戏之中，但是我们也希望在不久的将来，能够在掌机上玩到由国人自己开发的三国游戏。毕竟，中国才是三国的根嘛。





长盛不衰的赛车游戏《极品飞车》系列的最新作——《极品飞车 街头狂飙》在本月终于正式推出了。本作由业界巨鳄电子艺界旗下位于加拿大温哥华的EA Black Box工作室开发制作，呈现出全新的画面音效、赛车竞速和联机对战系统；此外还追加了新一代的“全面改装”技术，可以让玩家对赛车的每一处进行改造，通过提高赛车的性能卓显出玩家的个性。游戏也一改系列所固有的风格模式，本作就是以爽快的街头追逐为大家带来全新的游戏体验。

NDS	EA	2007年11月13日
	RAC	1人/29.99美元
	极品飞车 街头狂飙	512Mb

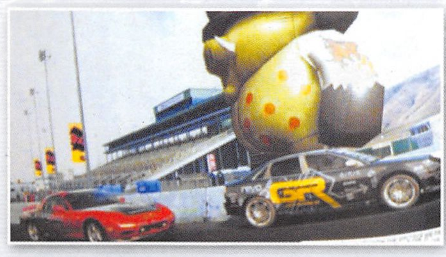
追求极限速度感的比赛永无止境

游戏简介

《极品飞车》系列从最初的诞生到本作已经是第11代，虽然露琪在踏上工作岗位以后就对真实风格的赛车游戏失去了兴趣（好吧，我承认自己买不起车会看着眼馋 TvT），而是更偏向于走比较可爱路线的休闲类作品，像是《陆行鸟赛车》、《马里奥赛车》和《古惑狼赛车》等等诸如此类。在NDS平台上想要表现出仿真实的风格无疑是一件不可能完成的任务，所以开发人员特别在画面以外的环节下足了功夫，试图带给露琪这样的赛车废柴一种焕然一新的感受。

本作能够亲身体验到街头竞速的杂乱喧嚣与恣意快感。将自己与爱车的实力发挥至极限，偶然的失误将会留下斑驳痕迹。每个凹痕、每条刮痕、以及每片绉折的车体面板，都是战斗获胜的勋章，也是努力和拼斗勇气的证明。光是征服当地街区已嫌不足，这次你得称霸全球舞台。打造终极性能战斗车辆，驾驭它在世界各地参与众多专业的竞速对决，并与一流的街头车手拼比驾驶技术和名声。这是证明自己的实力，也是成为下





任街头霸主的大好机会。

在世上最著名的竞速赛道一决高下——东京的首都街道，德国的高速公路，还有美国的内华达州沙漠。极其强烈的赛车气息，再加上转弯时甩尾的烟雾效果，以及精力旺盛的群众，所有的这些全部都是为了将视“竞速对决”为生命的赛车手，不断向自己的极限发起挑战的形象具体化。《极品飞车 街头狂飙》不仅是体现街头竞速文化的原生力量，同时也成为了发自内心的侵略性以及刺激对抗行为的终极方程式象征。

实际体验

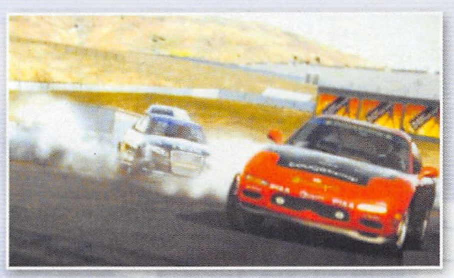
这次的《极品飞车 街头狂飙》需要细心地控制油门、煞车和转弯，以防止车辆冲出跑道。不过游戏中有着非常贴心的设计，玩家可以依照自己的技术来选择拟真的程度，从低到高一共被分成3个等级：“休闲”、“车手”、“霸主”。选择“休闲”的话在要转弯之前，电脑会有自动的煞车辅助，避免因手忙脚乱忘踩煞车造成的低级失误；而“霸主”则是完全依靠个人技术的手控制动刹车，对操作的技巧也会相应地提升。

车辆损坏的细节这次做得非常真实，就连轻微的擦撞也是会有影响的喔，而且要是赛车毁损得过于严重，那就不得不遗憾地退出比赛了。至于改装方面，在调整的时候也加入了“风洞”的概念，而在调校方面，可以对某个零件做比较细微的调整，并且还有“马力测试机”可以用来测试赛车的时速！不过可惜的是，本作依然缺少了车内视角和重播模式，这大概是受限于NDS卡带容量的瓶颈。另外值得一提的是，本作甩尾的物理惯性与一般比赛时有所不同，不过差异并没有那么明显，甩起来是一种全新的感觉，这点就请同学们去亲自体会一下吧。

对战模式

从某些方面来说，《极品飞车 街头狂飙》是这个常青树系列一个全新的展台。警察追捕已经完完全全变成了历史，取而代之的是纯粹的四轮竞速之战–包括漂移赛，追逐赛。游戏的线上竞赛是分为两种基本模式，一种是与其他玩家在同样赛道上比时间，另外一种与其他玩家进行巡回赛。这两种基本模式各有好坏。

在比赛开始之前，可以从每个赛事的可选车辆名单中选择车辆。所有在线上模式可选的车辆都被有意地设定成性能相近的车辆，当然也可以使用自己在单人模式中改造的车辆来进行线上比赛。各种性能不同的车辆是用来参加不同比赛的，





比如说需要一辆适合漂移赛的赛车，同时也需要另一辆适合追击赛的赛车，通过不同的搭配组合来取长补短；甚至还可以带上一辆备用车进行比赛，以备原有车辆受损过大而不能继续参赛。

不同的线上赛事都在考验着大家的赛车技巧。分段竞赛就是很考验玩家的传统赛车技巧：与其它赛车在同一个赛道上一起比赛，但是，你需要做的不是第一个冲过终点线，而是创造最快圈速。如果打破了赛段记录，你就拥有了这个赛道，除非有其他的玩家打破了你的记录。你可以通过刷新赛段记录来获得点数，而最后获得点数最多的玩家就成为了比赛的赢家。

漂移赛主要是考验玩家漂移水平的高低，在最短的距离内漂移最长的玩家才能傲视群雄笑到最后。在漂移赛中，所有的赛车都被设定成可以自动漂移，不过这个自动漂移的距离十分有限，不断地变换刹车与油门来维持漂移状态是一个相当大的挑战。

追击赛则是游戏中最考验玩家瞬时反应的一个比赛。在追击赛开始之前，你可以通过不停地摩擦轮胎来制造大量的烟雾，同时提高车胎的温度（这样做是为了把大量热能转变成动能在一瞬间全部释放出去）。屏幕上方的绿色地带显示了合理的换挡时机，如果能够在准确的时机换挡，你驾驶的赛车将会在最短的时间内提升至最快的速度，把其他对手远远抛在身后的爽快感是无与伦比的。



本月多平台发售的《极品飞车》已经吊足了车迷们的胃口。作为系列的最新作，《极品飞车 专业街道赛》没有继承前作的开放世界，车手生涯，警察追捕等等获得不少好评的设定，而是把更多的注意力集中到比赛的紧张程度上。虽然这么做颇有一些捡了芝麻丢了西瓜的意味，不过对于那些初接触《极品飞车》系列，或者正在期待着该系列有所创新的玩家来说，游戏的这种改变从某种程度上来说可能是很明智的。更为刺激的赛车体验，使得本作展现出一种与以往的《极品飞车》系列完全异类的风格，甚至可以说是截然不同的感觉。这种改变可能会让对系列以往太过于追求真实感抱有怨言的玩家感到欣慰，也使得《极品飞车》展现出一种全新的面貌。虽然现在还无法断言这种改变到底算不算得上是一种成功，但也正所谓没有变化就没有诚意，我们有理由相信续作会更上一个台阶。

B

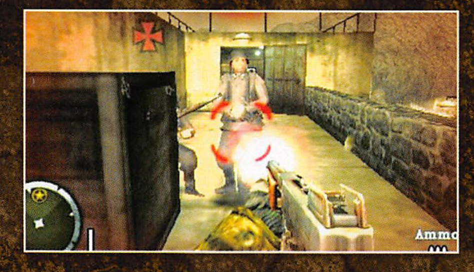
《荣誉勋章 英雄2》是EA的二战系列作品在PSP上的第二作。近年来，以二战为题材的第一射击游戏有很多，《荣誉勋章》是诞生比较早的一部作品，从PS时代一直发展至今。后来出现的《使命召唤》、《战火兄弟连》的世界观和基本操作方式都与《荣誉勋章》相似，其中Activision的《使命召唤》逐渐发展得超越了EA的作品。但是EA公司并没有放弃这个经典的游戏作品，反而在以后更加努力地制作这个优秀的游戏作品，如果说《使命召唤》注重的是游戏中的气氛那么《荣誉勋章》就是根据事实所进行的演变，两种作品各有各的风格，玩家们可以根据自己的需要选择自己喜欢的作品，不管怎么说，这都是一款非常优秀的游戏作品。

PSP	EA Games	2007.11.13
	FPS	1-4人/29.99美元
荣誉勋章 英雄2		572KB

在战场上体验战火带来的荣誉感！

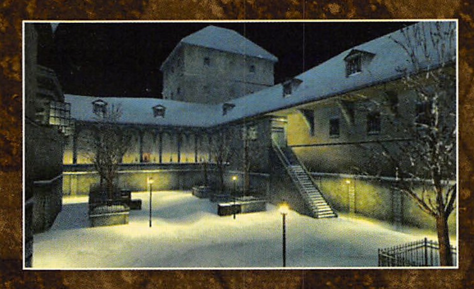
在EA公司以后的《荣誉勋章》里，我们可以看到《使命召唤》的一些要素。当使命系列第4作的世界观改为现代反恐战争之后，想玩二战游戏的玩家们又把目光重新放在了《荣誉勋章》上面。就这样，PSP和Wii版的《荣誉勋章 英雄》系列应运而生。去年的这个时候，我们玩到了PSP版的《荣誉勋章 英雄》，现在它的第2部也如约而至，真令众多“勋章”fans们心动不已。

《荣誉勋章 英雄2》讲述的故事与《前线》、《欧陆强袭》等资料片不同，主人公并不是跟着大部队抢滩登陆的普通士兵，而是美国安全部门属下的特种兵。他的任务是组织希特勒的V-2火箭开发计划，在游戏的7个任务里，主角穿梭于不同的任务中，任务种类很多：设置炸弹、窃取文件、操纵威力巨大的武器消灭大批敌人，以及其他的一些战斗。说到杀敌，敌人的出现有时候显得比较无厘头。他们突然从空气中出现，像蝗虫一样铺天盖地地袭来，而你要做的就是拿机枪把他们都突突掉。毕竟受主机机能限制，制作者想把敌人出现的效果做得好一些，也不大容易。游戏的AI也不算高，每个电脑控制的角色都只知道朝着设计好的目标前进，即使是敌人碰上了你，也不容易向你攻击。在这场决定世界命运的战斗中，你的队友们全都和木头桩子一样，和敌人只有几步距离居然都不去打，还有的时候他们非常热心地朝墙开火，也不嫌浪费



弹药。一个关卡的长度太长没有存档的机会，有的时候死掉就得重新玩很长时间。但是尽管如此，这个游戏还是很值得一玩的。

本作上手简单，大部分的关卡只要一条线打到尾就可以完成。游戏的节奏很快，比一般PSP上的FPS游戏都显得快一些。这种速度并不显得不自然，而是让整个游戏手感更加流畅。在每一关中，基本上没有让人来回空转的地方，每走到一处都会有战斗发生。而敌人们也不是站在那里等死的，所以游戏玩起来并不是一个机械地打靶子的过程。在找到隐蔽地点之后，你可以回复自己的体力,之后一举消灭多个敌人。游戏的节奏紧凑，让人玩起来感觉很有力量。





与游戏的节奏相对应的是合理的操作方式。PSP的按键对于FPS操作来说是一个挑战，尽管这次的操作和上代相比没有太大变化，但是也做了适当的调整。主要是瞄准的操作，准星捕捉到敌人之后会变成红色，更加有利于射击。准星移动的速度很适当，让你能够在反应时间内有效地瞄准敌人，而且干掉一个敌人之后还可以很快地寻找下一个目标。

本游戏的单人战役模式只需要4到5个小时就可以通关，如果想进一步体会人人对战的乐趣，就必须选择网络模式。PSP的网络对战功能往往不理想，经常有miss的情况发生。但是EA针对这台主机进行的设计和优化确实超过了大家的想象。在游戏里，网络模式最多支持32人同时对战，而上一作只能同时8人。战斗的情况和上次差不多，但是基本上完全体现了《荣誉勋章》系列的特征。关卡的设计是以单人模式的地图为基础制作的，但是为了对战更加流畅，地图都做了稍微的修改。从某种意义上说，本作的多人模式是一个亮点。





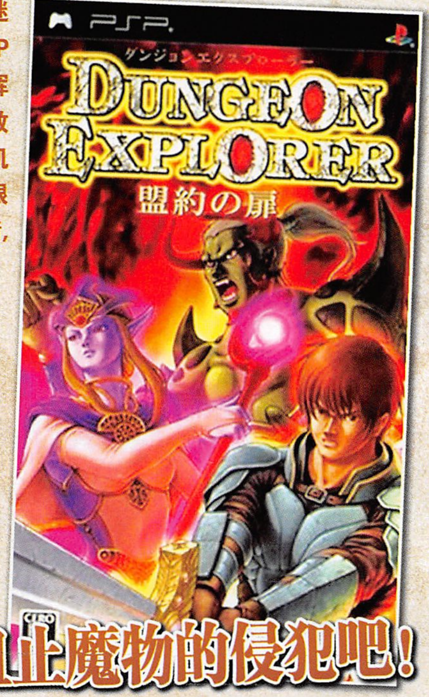
游戏的视觉效果很好，画面的精细程度和流畅度不输给《荣誉勋章先锋》。游戏的色彩比其他二战类游戏丰富一些，看上去没有那么灰暗。游戏的场景很多，从海滩到城镇，从教堂到秘密基地，不同的场景在玩家眼中十分熟悉，毕竟我们以前玩的游戏已经够多的了。游戏的音效和以前的作品一样优秀，这也是这个系列一直很突出的地方。游戏的音乐依旧悠扬激荡，在这样的环境中，你会发现自己身处在一个极度真实的二战战场上。

对于熟悉这个系列的玩家来说，《荣誉勋章 英雄2》的操作简单，易于上手，单人模式流程轻松明快，多人模式给人留下的印象也非常之深刻。所有喜欢这个系列并且拥有PSP的玩家来说，《荣誉勋章 英雄2》是不可错过的。只要你还有与法西斯作战的决心，这个游戏就可以一直继续下去。

B

1989年在PC平台上受到玩家极大好评的《迷宫探险者》在经过18年后的今天，终于在掌机PSP上重生了！本作《迷宫探险者：盟约之门》发挥了PSP机能的极致，无论是游戏的画面还是音效都非常完美。游戏除了普通的故事模式还有联机模式，可以和朋友组成四人小队完成一些比较艰巨的任务。种族职业和武器系统也非常丰富平衡，是ARPG游戏中不可多得的经典之作！

PSP	HUDSON	2007.11.15
	ARPG	1-3人/5229日元
迷宫探险者 盟约之门		623Mb





进入《盟约之门》阻止魔物的侵犯吧！

操作介绍	
方向键	选择△□○×键使用的物品和技能
模拟摇杆	控制人物移动
△	使用物品
□	使用技能/配合R键对目标使用技能
○	使用物品
×	普通攻击/配合R键对目标使用技能
L键	请求援助/同意援助
R键	选择目标的圆圈
START	菜单
SELECT	在迷宫中看探开的迷宫全图

模式介绍	
New Game	开始新游戏
Continue	继续游戏
Game Sharing	共享游戏
Sharing Multi Play	使用固定角色进行联机游戏

人物制作

开始新游戏进行人物制作。首先输入人物的名称，设定好名字后就可以选择种族、性别和职业了。种族分为人类、精灵、兽人三种。职业分为六种，分别是战士、猎人、僧侣、盗贼、萨满和主教。下一步是编辑人物衣服的颜色。人物制作的最后一步是分配点数，有3点可以分配在STR、INT等数值上，人物每升一级有2点可以进行分配。



游戏画面

人物制作完成后就可以看到故事剧情了，非常完美的3D效果，场景非常逼真，人物的神态、动作都非常传神，唯一的缺陷就是对话中人物的嘴始终是闭着的。按"START"键跳过长长的剧情进入第一场教学战斗，游戏画面还是只能用"完美"这个词来形容，迷宫气氛，不同职业的攻击、技能特效，怪物的生命感，这一切让你觉得这是一个真实的世界。

游戏界面

画面右上是小队各人物的HP和AP。右下是△□○×键对应的技能和现在小队的优先战术。左下是

玩家的HP和AP，HP和AP之间的数字是玩家经验值的百分比，红色的圆点是该层地图需要清除的魔物生成门的数量，只有消除了足够的数量才能进入下一层迷宫。左侧竖条是玩家小队拥有的魔物灵魂值，需要杀怪收集，这个灵魂值可以用来复活或者消除特殊状态。左上是迷你地图。

任务/迷宫

在酒馆里可以接受任务，完成的任务不能重复做，失败的任务可以重新做。接受任务需要支付一定的契约金，任务失败或者放弃任务不返还契约金，所以不要把钱全花光。有些任务需要进入高等级的迷宫，迷宫没有开启是不能接任务的，开启迷宫的方法是通过在迷宫中收集对应迷宫属性的宝石，然后在狭间用宝石给迷宫升级，宝石的另一个用途是通过炼金给武器加属性，所以怎样使用还是由玩家自己决定。在任务做到一定程度的时候可以接受国家的指名任务，这些都是推动剧情的任务。



↑放入宝石以开启高等级的迷宫。

武器系统

游戏中有各种不同种类的武器，对应着不同的职业，当然有的职业可以使用两种或者两种以上的武器，例如僧侣可以使用爪或匕首。在迷宫中开箱子有时也能开到低级装备，打倒BOSS也有几率掉一些不错的装备。迷宫中也有非常罕见的精致宝箱，笔者见到过一次，打开是一把当时非常不错的斧头，注意斧头是不能在铁匠那里购买的哦！

强化/炼金

在完成特定任务之后就可以在铁匠那里给装备升级，在炼金师那里给装备加属性。武器和防具的升级次数是有上限的，在装备说明中用“强化限界数”来表示。如果给武器加了属性攻击时就会带有特殊效果。一旦给装备附加了属性就不能更改成其他属性，但是可以继续加同种属性的宝石，当然附加属性也会消耗“强化限界数”，所以玩家一定要慎重考虑对一件高等级的装备如何升级。给装备进行强化和炼金的结果也是随机的，所以在强化和炼金之前一定要注意存档。

特殊技能

在迷宫中按住R键会出现一个圆圈，控制圆圈选择目标，选择敌人可以释放远程技能，当标上敌人时不要松开R键，等待队友的圆圈，多个圆圈标上同一个敌人时可以放出大范围的攻击技能。



↑当圆圈转到下方白点处释放组合技能。

复活/消除特殊状态

当人物死亡之后按L键，求救其他队友，其他队友按L键同意援助就会消耗魔物灵魂值使人物复活，消除特殊状态也是同样操作。

转职系统

如果你觉得自己的职业不好就可以在酒吧里面转职，顺便说一下，在这里也可以修改人物的颜色和名字。



宫本蒂尼

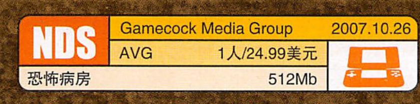
PCE上曾经的经典在PSP上复活了！而且是如此的完美！真的是值得一玩，无论是画面还是音效，都很完美，再加上丰富的职业系统和武器系统，而且各职业的平衡都很到位，绝对是ARPG游戏中少见的优秀作品。

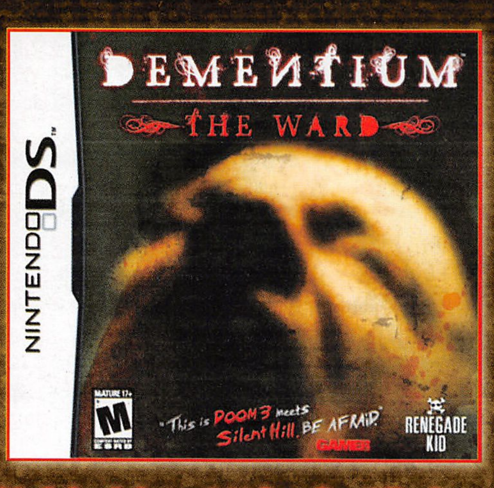
之前官方放出的试玩版只有一个迷宫和四种职业，而且只有一个女性角色，这让大家都很失望。并且看不到剧情动画和街道，也无法体验丰富的武器系统和炼金系统，现在玩了完整版可以说这是一个“神作”。

每个迷宫中的BOSS都有各自的弱点，由于同队的电脑队友AI超低，所以需要玩家自己寻找弱点进行攻击，而且还要注意随时更改队伍的优先动作，因为有的时候电脑队友要不来不及加血死了，要不就是只打小怪不打怪物生成门，推荐大家在迷宫中优先动作选为攻击怪物生成门，BOSS战中选择恢复优先。

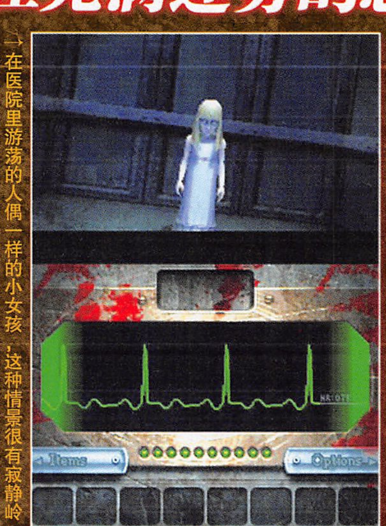
A

《恐怖病房》(Dementium: The Ward)是一个融合了DOOM与《寂静岭》的游戏，尽管DS的屏幕只有3.5英寸，但是这个游戏已经做到了相当恐怖的程度。比起《触摸死亡》、《生化危机DS》等作品，这个游戏使玩家在心理方面承受了更多的惊恐。





在充满迷雾的恐怖的医院中徘徊



→在医院里游荡的人偶一样的小女孩，这种情景很有寂静岭一样的气氛。这个游戏给人的第一感觉就是一个恐怖游戏。

一个掌机游戏如何才能做得恐怖呢？电视主机游戏由于硬件的先进，做出各种吓人的效果并不出奇，大尺寸的电视屏幕和各种声光效果已经使玩家们恐惧很多年了。但是当你在公车上玩起一个掌机的时候，能不能体会到同样的恐怖呢？《恐怖病房》这个结合了FPS与冒险生存要素的游戏就是一个肯定的回答。

游戏讲述的是一个死里逃生的人在病房中醒来之后，在发生变异的医院中冒险的故事。玩家需要操纵这个角色与僵尸、寄生虫、魔鬼作战，在逃生的过程中逐渐恢复过去的记忆。游戏分为数章，每章长度从一两分钟到半个多小时不等。游戏里穿插有大量特写镜头，用来展示新出现的敌人，以及和主角有关的剧情。游戏里的BOSS也不少，在和它们战斗的时候，需要注意节省弹药，这对玩家的操作技术也是一个考验。

借助黑暗中的光亮消灭敌人

刚才说过，游戏玩起来就像是DOOM和《寂静岭》的结合。与其他粗劣模仿的作品相比，《恐怖病房》确实吸取了这两个游戏中比较成功的地方，玩家在游戏的时候，能够明确地感觉到恐怖就在自己的前方。游戏开始的时候，你的身上只有一支照亮的手电筒，能够在黑暗的医院里看到前面的路，之后随着游戏的进行，你可以得到两种格斗武器和5种枪械。游戏在操作上很明显是FPS的样子，但是因为射击武器子弹有限，所以玩家在更多的时间里还是提心吊胆地和敌人搏斗，而不像毁灭公爵一样到处扫射。有的武器威力巨



↑用手电可以清楚地照出面前的敌人，这时候还要使用武器与之战斗，难免手忙脚乱。

大，但是必须用双手来拿，这样的话手电就不能用了。除非你有很好的夜视能力，否则你就必须不停地切换手电，确认敌人的位置，之后换回主武器，摸着黑射击。

和其他冒险游戏一样，玩家除了要四处奔跑解决敌人之外，还要解开一些谜题。线索就在医院的各个角落里。地图看起来很复杂，但是和《寂静岭》一样，游戏中可以打开的门其实不多，所以要解开谜题的话并不需要来回绕太多的弯路。

本作在外在表现方面的亮点很多。音效是恐怖游戏不可缺少的要素，在这个游戏里表现得很好。如果戴上耳机的话，游戏效果会更加逼真一些，因为有的线索是靠着听觉发现的。3D环绕的立体声可以让玩家准确地发现哪里需要调查，而不同的敌人发出的声音也不一样。像美杜莎这样移动很快的敌人，在出现之前就可以发现，从而能够提前应付。另外有的场景中充斥着奇怪的声音，像警报、孩子的歌声等等，让人感觉不寒而栗。以钢琴为主的背景音乐在很大的程度上成功地渲染出游戏里那种阴暗、恐惧、绝望的气氛。在这样的环境中来回转悠，确实很有《寂静岭》的感觉。

从画面角度上说，游戏的帧数比较足，没有那种玩起来很卡的感觉。尽管有时候会同时出现几个敌人，以及有各种特效出现。DS的机能是有



→有了夜视仪就可以装备双手武器同时还能看清楚黑暗中的东西了。



←游戏的解谜部分与许多冒险游戏都很相似。在固定的地方输入密码，然后就可以打开一些门。密码的取得方法则大同小异。

限的，但是在这样的情况下，你依旧可以体会在黑暗的环境中使用手电筒照亮眼前的一点地方，一边摸索一边探路的感觉。游戏贴图的材质也还不错，有时候还会出现雾化等效果，使游戏的紧张程度大为提高。

不过，尽管这个游戏的每个方面都是以“在掌机上营造最高恐怖气氛”为目标而制作的，但是还是有一些不足的地方。游戏的各个关卡看上去有的显得重复，有的时候在一个走廊里会发现两个以上同样的房间。敌人是死掉之后都会复活，如果你要回到去过的地方，还会碰到它们。虽说把它们干掉并不算难，但是总不厌其烦地撞上同一个家伙，就没有那种惊吓的感觉了。游戏的存储系统也很糟糕，不管你从那里存档，一旦死掉都得从这一章的开头玩起。时间一长，游戏中的恐怖感荡然无存，剩下的只有疲劳和沮丧。



总的来说，《恐怖病房》是一个带有浓厚恐怖色彩的第一人称射击游戏。这个游戏把DS的机能发挥得很好，游戏的多边形和贴图使人觉得如果在DS上推出《寂静岭》的话，大概也不过如此。游戏的音乐和音效很出色，营造出来的那种恐怖的感觉也是很到位的，让人感觉在游戏的时候不寒而栗。总的来说，这个游戏确实值得玩家们体会体会。整个游戏大约需要4到5个小时通关，不过因为所有的谜题和敌人都是不变的，所以玩穿一次之后就没什么重复性了。有一些地方的谜题也有重复，所以玩久了的话也会有疲劳的感觉。更重要的是，这个游戏推出的时间并不合适，毕竟PSP的《寂静岭》在差不太多的时段出现，和真正的《寂静岭》相比，《恐怖病房》就显得比较单薄了。而且游戏只有第一视角，与《寂静岭》的第三人称视角相比，也确实显得有点相形见绌。如果你只有DS的话，那么这个游戏是值得你去玩的。

B



超人气的4月新番动画《天元突破》终于被改编成游戏了！大哥卡米纳、兄弟西蒙、大嫂阳子等众多个性鲜明人物正在上演着大红莲团的冒险活剧——他们驾驶着被称之为“钢面”的机器人，凭借打倒敌人得到的零件，就可以不断强化自身的机体。本作是以TV版全27话的剧情为基础改编的动作游戏，由冒险部分和战斗部分组成，战斗中会操控动画中登场的钢面，通过触摸屏和麦克风发动魄力满载的必杀技；而且主人公西蒙专用的“红莲之眼”拥有超过100种以上的华丽必杀技，关键情节附带的真人语音更是忠实再现了原作的热血之魂。

NDS	KONAMI	2007年10月25日
	ACT	1~2人/6279日元
天元突破 红莲之眼		1Gb

勇往直前，钻头才是男人的浪漫！

剧情简介

不怕被人嘲笑无谋乱来，
支撑我们的乃战斗之道！
用拳打碎阻拦的墙壁，
用手开创不可能的未来！
燃烧心中的热血和烈焰吧！
超绝合体！！红莲之眼！！
到达天元之人，
要冲就要一口气突破天际，
就算自掘坟墓也要打破宿命！
而突破一切拦路之物，
就是吾之胜利！！
你以为我是谁！！！



在距《新世纪福音战士》播出整整11年后，宅系会社GAINAX携手联合游戏公司KONAMI，共同制作出久违了的TV版超级机器人动画——《天元突破 红莲之眼》。故事讲述的是人类完全生活在地下的世界里，终日在地震与塌方的担惊受怕中度过了上百年的岁月；而小村庄的西蒙和大哥卡米纳一直坚信着“地面”的存在。某一天，西蒙在挖掘隧道中偶然发现了一台俨然人脸一样的机器。这时天井崩塌了，从上面坠落了一台更大的脸形机器和与之战斗的女性阳子，危机中少年在大哥的鼓励下成功发动机器，冲出地面战胜了敌人，于是宽阔的大地、广袤的天空展现在了他们的眼前……

操作手感

作为一款动作类型的游戏，《天元突破》的操作非常方便和容易上手，移动和战斗等行动都可以使用触笔来完成。虽然是机器人之间的战斗，但是游戏的系统却一点都不复杂，引用动画中大哥卡米纳的那句经典台词来讲就是“气势，重要的是气势！”。在冒险部分中，点击画面左右进行移动，点击同伴的话就可以进行对话；战斗部分中，点击触摸屏上显示的雷达搜索敌人，然后捕捉到目标后控制“红莲之眼”靠近敌人至一定





距离时会自动锁定，然后等到屏幕下方的螺旋能量槽变亮后直接点击，就可以使用充满魄力的必杀技进攻兽人钢面了。点击“必杀技按钮”就可以进行攻击，而且选择不同的必杀技的话，就会发动迷你游戏；迷你游戏成功的话，必杀技就会发动。另外随着情节的不断发展，游戏中后期的必杀发动方式也会发生相应的变化，总共有142个必杀技可供收集。

画面音乐

由于游戏采用了1Gb的超大容量（实际为128MB,注意后一个字母大小写的区别），所以在画面的表现上可谓是异常的华丽。无论是光影还



是特效都制作得相当精细，虽然游戏中的钢面机器人都是用3D来表现，但模型建造得都非常好，不从特定角度拉近放大的话几乎都看不到马塞克的出现。游戏除了在画面上的表现不错外，在音乐方面的效果也很到位。在战斗的时候切换为全程真人语音，而且比较令人惊讶的是不仅是主角们，甚至连敌方阵营的杂兵在战斗中也有不少句真人对白，比起前段时间推出的《反叛的鲁路修》，《天元突破》可谓是在配音方面下足了血本功夫。当然除了在战斗的部分外，在平常冒险环节的音乐也是非常好听的，毕竟动画中的原声就是极为热血和王道的，而游戏中的音乐基本就是直接取材自原著。很幸运的是，这些音乐都被完整地还原到了游戏当中。



2007年度最热血新番，没有之一——这是露琪对原作的评价。半年档期的动画一路追下来，喜怒哀乐百感交集，尽管距放映完结已一月有余，然而作品里一直凸现的“一筋经热血，永远向前走，连宇宙都钻个洞”的大红莲团精神至今仍历历在目。由动画改编过来的游戏总是难逃骗钱的嫌疑，老实说本作也不例外，粗劣的打击感造成热血度打了不少折扣，原创角色的加入更是让人摸不着头脑。不过作为购入特典，游戏捆绑了完全新作的原创DVD——《俺的红莲在闪光！》。这张DVD是动画《天元突破》的原班人马亲手打造的，由中岛先生编剧、织敦史先生担任新作的剧本监制。DVD动画整合了TV版和游戏的故事情节所展开，剧情将联系游戏和动画，描述隐藏在内幕背后不为人知的故事，不管怎么说，作为动画拥趸都不应该错过这部仅有20多分钟的幻之OVA影像。

B

ダンジョンメーカー

魔法のシャベルと小さな勇者

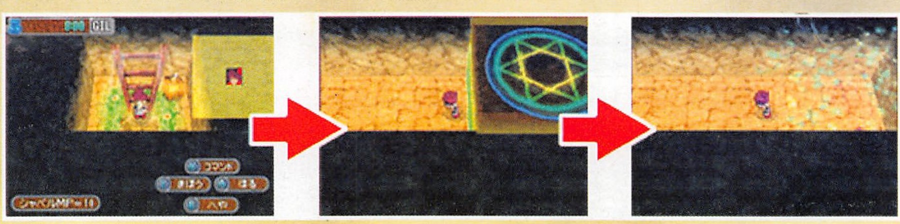
NDS	Global	2007.10.25
	RPG	1人/5040日元
迷宫制造者 魔法之铲与小勇者		512M

本作的主角阿伦是个12岁的男孩，按照村子里的规定，年满12岁就必须开始工作了，但是阿伦却一直找不到合适的工作。直到有一天，阿伦在村外闲逛的时候，遇到了一把神奇的铁锹，它是很久以前某个魔法师为了创造迷宫而制造出来的，由于注入了魔法的力量，这把铁锹会说话。村长知道魔法铁锹的来历，他希望阿伦能够成为迷宫制造者，通过用魔法铁锹制造迷宫来振兴村子。阿伦和会说话的魔法铁锹成为了好搭档，整天出入于迷宫之中，随着迷宫越来越大，吸引来的怪物越来越多，阿伦接到的委托也渐渐增多，甚至接到了掌握整个世界命运的重大任务。

游戏里第一天用主角到处闲逛之后获得魔法铁锹，然后就可以开始去创造迷宫了。最初进入迷宫的时候，里面只有一格空间，选好方向对着墙壁按A键就可以用魔法铁锹进行挖掘，六芒星阵闪耀过后土石灰飞烟灭，照这样继续挖就可以了，对着挖过之后的地方按A键，还可以把空地再埋起来。使用魔法铁锹需要消耗MP，魔法铁锹的MP只有10点，也就是说最多只能挖掘10格而已。完成之后离开迷宫，与所有地方的NPC对话，接到村长给的任务，叫你去打一个乌鸦蝙蝠的肉，并收到1000G的预付报酬，然后回到自己家，选择やすむ指令进行休息。

等到次日再去挖迷宫的时候，魔法铁锹会提示说已经有魔物进入了迷宫，遇到魔物之后就会进入战斗。战斗画面是以第一人称视点呈现的，









选择攻击指令和攻击对象之后就能发起进攻，下屏幕显示敌我双方的血量。打败魔物之后有一定几率出现掉落物品，在画面上是一个白色小布袋的样子，走过去就可以捡起来了。除了魔物的肉之外，还有可能获得指轮等装备品，或者烹饪用的配方。每天晚上离开迷宫回家之后，选择しょくじ指令可以进餐一次，通过进餐能够提高主角的各项能力，所以不要错过每天一次的进餐哦。



等到获得一个乌鸦蝙蝠的肉之后，拿去给村长，又可以继续接到别的任务。村长会要求主角打败苹果蛇，魔法店的店主会要求主角给他带来一个史莱姆掉落的物品，为了吸引史莱姆，必须去家具店买一些小屋带进迷宫。家具店的小屋有好几种，每种都会吸引不同的魔物，其中有一种是带有一个空箱子的小屋，这种小屋放进迷宫之后，有些魔物会在箱子里放进一些宝物，只要打败魔物获得钥匙就能得到箱子里的宝物。另外，小屋的属性会影响吸引来魔物的属性，比如为小屋配置火属性地板，那么吸引来的史莱姆也会变成火属性史莱姆，配置水属性地板就会有水属性史莱姆。













为了完成魔法店的任务，推荐先去魔法店买几个火属性攻击的道具，打史莱姆专用，每天打一到两只史莱姆，直到获得任务要求的物品为止，完成魔法店的任务之后就可以在那里购买睡眠魔法。至于苹果蛇，算是迷宫B1F的最终BOSS，实力实在是很强，HP高达99点，普通攻击一次能打掉主角十多点HP，还能让主角中毒，每回合损失HP，当它的HP少于一半之后，会频繁使用光属性的攻击技能，打掉接近20点HP。对付它只能每天进餐提高能力，把主角的各项属性都提高起来再去挑战，还得多带一些回复药剂，打败苹果蛇之后可以进入迷宫B2F，之后仍然跟以前一样每天挖迷宫，打败魔物和完成NPC给的各种任务。



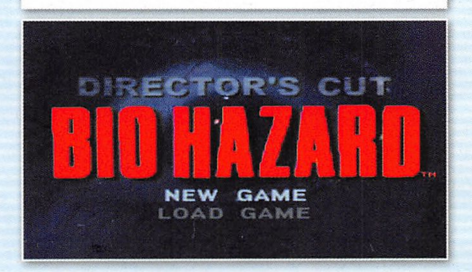
原本以为制造迷宫的时候，要中规中矩的挖出各种岔路死路才行，实际上乱挖一气也可以，甚至把一整层全部挖光也没问题。每天往返于迷宫与村子之间，除了挖迷宫就是反复战斗刷掉落道具，不得不说这游戏内容很单调。同一层迷宫当中，与各种敌人战斗的难度相差太大，为了打败每层的BOSS级怪物，需要花费很多天的时间来提升人物能力，直到后来有同伴和宠物的加入情况才略有改善，期望厂商以后做同类游戏能更用心一些。



■文责/莱团

3.71M33-3发布更强性能引入，多重BUG修复带给你最为完美的掌上系统!

M33小组并没有跟随sony的脚步，在推出新系统固件3.72后进行M33版的制作，而是继续强化3.71自制系统的功能，最为主要的就是因为sony的3.72并没有强化实质性的功能，只是在PSP无线收视功能上进行了强化，同时还加强了游戏的下载功能，如此简单的升级M33小组也就是Dark_AleX并不会马上做出更新，反而在以趋近于完美的3.71M33系列上进行强化，在这次的升级中最为主要的功能就是加强了PS模拟器的兼容性，3.71M33-3与其同捆的就是popsloader插件。在这个插件中附带了包括3.71以来的所有PS模拟器固件，安装完完整的插件包之后就可以在进入PS模拟器的时候选择你所需要的PS模拟器版本，对于一些如《生化危机》之类的游戏就可以进行完美的兼容，这就是所谓的完美兼容。除此之外M33-3中附带了一个专门为PSP进行内存测试的软件，这个软件的主要功能就是专门为自制软件作者所提供，可以使PSP2000的可用内存达到52M，这样一来自制软件作者就可以有更灵活的空间来进行软件的开发。除此之外新版本还针对恶魔城不能使用M33的免盘BUG进行了修复，也就是说在新版的M33-3中M33的免盘系统将会支持包括《恶魔城X 历代记》在内的更多游戏。在发布M33-3之后Dark_AleX还现身了maxconsle论坛，在论坛中回答了一些网友的问题，其中关于PS模拟器的换盘问题进行了解答。一个网友问："对于多盘的PS游戏能不能将其合并成为一个eboot来运行？DA回答道："关于这个问题，也正是我们考虑了很久的一个问题，它也是一个难题，目前并没有很好的解决方法所以我们只能等待PSN提供多盘游戏的下载，然后我们在通过反编译研究一下如何实现这个功能。"下面是M33-3的升级内容：



修正USB直接连接Flash0拷贝文件会出现砖头机的BUG。

插件呼出修正！修改了PRX的调用。

M33免盘模式的修正和完善，解决了《恶魔城X历代记》不能使用M33免引导。

解决PSP2000里与视频输出的冲突。

3.72版的POPSLODER插件支持。

开放PSP2000内存，自制程序可用内存达到52M。

官网开放!怪物猎人2G新资料公布，狩猎的季节将再次来临!

怪物猎人可以说是无人不知无人不晓，它是一款拥有PSP的玩家全都知道的作品。在明年的3月13日，怪物猎人PSP版本的最新作将会再度登场，它带着G的字样来到玩家的面前。

《怪物猎人2G》虽然只是在2的基础上进行制作，但是却全新加入了一些使其脱胎换骨的设定，



在新作品中加入了更多的刺激与危险，同时它也可以让玩家继承《怪物猎人2》的存档，使其变成了一个备受期待的作品。

游戏更变观点之一就是与标题相同的G级任务解禁。更多的怪兽陆续不断地来到游戏中，让玩家们感受到新作的魅力。新的场地种类也是大幅度增加，成为本作狩猎舞台的场地，其变化性也比2nd增加许多，不仅有在PC版《怪物猎人 未知领域Online》登场的场地（全新场地——树海），就连让系列作品支持者们感到怀念的场地也会在本作里面再次出现。

同伴要素终于登场，这是最为让人激动的消息，在单人游戏中可靠的同伴猫咪在此作不光作为厨师，而且还能作为一起狩猎的同伴登场，它们会在任务一开始就与你一同行动，在靠近采集点之后就会开始按照自己的意愿帮忙收集道具，此外它们还会运用武器、炸弹、笛子等等道具来支援我们。

除了上位任务之外，还增加了G级任务，G级别任务的定义就是非常困难，猎人老手们可不要小看G级别任务，根据官方的说法："G级别的任务就是猎人老手们也必须要挑战的任务。"村长任务也加入了上位任务挑战，这些要素的融入对于玩家们来说可真是一个相当好的消息啊！明年3月13日狩猎解禁！

土星模拟器移植PSP？PSP成为MAME？

首个土星模拟器出现？这真是一件不可思议的事情，最近在网上出现了首个土星模拟器的测试程序，只是能简单的跑跑一些测试用DEMO，由于土星的CPU结构比较特殊，所以在模拟上就显得十分困难，到目前为止高配置下的电脑才能准完美土星模拟器，在CPU只有333的PSP上估计除非官方发飙，自制软件作者想要让PSP上完美跑土星模拟器的可能性不太高，不过我们也期待着奇迹的出现。



MDCD模拟器出现，实现MD模拟准完美！

PicoDrive_psp_135版本的MD模拟器出现，它最为强大的功能就是，能够完美模拟绝大部分MD游戏之外，还能够支持MDCD的游戏。此模拟器没出现之前只有dgens这款模拟器，虽然这款模拟器也能够完美运行一些游戏，但是它的兼容性却远远不如PicoDrive，无论从画面的构成还是背景图层的显示，模拟器对于一些游戏兼容性还是稍差之外其它的已经趋近于完美。此模拟器是移植自韩国掌机GP32，作者会根据实际情况专门针对PSP的版本进行更新。目前并不支持联机对战，在以后会进行更新强化，让我们一起拭目以待吧！



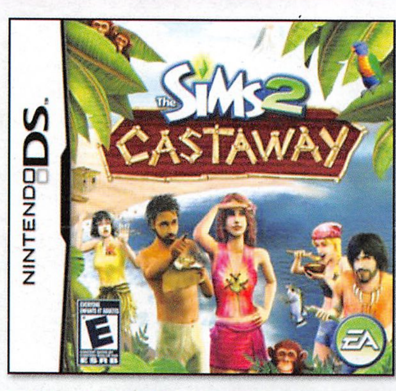






游戏名	模拟人生2生存游戏
厂商	EA
发售日及其它资料	●2007.10.22 ●1~2人 ●29.99美元●512Mb

《模拟人生2生存游戏》的目的是让遇难者接受生存的考验，在神秘的热带岛屿上生活下去，听起来很有《鲁宾逊漂流记》的感觉。遇难者必须克服大自然的力量，制作生存工具，探索身边的环境最后揭开荒岛的神秘面纱。通过发现隐藏在丛林深处的丰富宝藏和远古谜团，将热带岛屿上所能提供的所有资源充分加以利用起来。在经历过重重挑战之后，遇难者的人生发生了巨大的改变，他们终将学会如何生存。



生存考验即刻上演

落难到热带岛上的人们相互扶持



↑可以探索岛屿，可以收集食物，可以建造家园，可以与朋友进行交流，甚至还可以与动物成为朋友。

在今年召开的德国莱比锡游戏展2007大会上，业界巨头Electronic Arts演示了《模拟人生2生存游戏》中许多令人激动不已的荒岛探险历程。故事情节的内容扑朔迷离，在野外生活毕竟要面临各种危险的环境，如何来正常求生确实需要绞尽脑汁，想办法来渡过一个个意想不到的难关。不同的玩家有不同的探险思路，每个人都可以根据自己特点来制订个性化的模拟人生。一旦接触到这款作品，就会自动将你带入进一个相当艰难的世界之中，在极其荒凉的不毛之地上，需要你帮助周围的人生存下来。无需担忧，不管面临什么样的艰难危机，世上总有解决的办法，只要能够尽心培养好自己的角色，一切问题自然会迎刃而解。

游戏中设置了许多细致入微的管理方案，生存过程中会像类似于《赛尔达传说》那部系列中的路线展开更多的探险任务。

当你调查研究自己周围环境的时候，会惊喜地发现自己有能力创建出新原料。即使你离开岛屿后，也能够按照岛屿上的风格来美化自己的人生。例如克服大自然的力量制作必要的生存工具，等到具备一定条件后就能够打造出华丽的海滨别墅，岛屿周围生长着大量的植物和野生动物，渐渐你会发现自己的生活和四周每一件事情之间是互相作用的，这就是所谓人与自然之间的和谐相处吧。



←“照着自己的意思来生活”可以说是游戏想要表现的主题。

RPG 角色扮演		
	游戏名	勇者斗恶龙怪兽篇Joker
	厂　商	SQUARE ENIX
	发售日及其它资料	●2007.11.6 ●1~2人 ●39.99美元●512Mb

国民级游戏的掌机外传



《勇者斗恶龙怪兽篇Joker》是一款以培养怪物同伴、获得最强称号“怪兽主人”为目标的RPG游戏,游戏中登场的怪物数量达200多种,其中收入了《勇者斗恶龙》系列作品中出现的大量怪物，与主人公一起冒险的特殊怪物名为“神兽”。本作虽然推出在NDS上，但游戏中的冒险舞台是全3D的广阔世界，那里有丘陵地带、有古老的王城、神秘的圣殿在等待着玩家前去冒险。另外，本作还对应WiFi联机，可以进行各种形式的通信对战。游戏总监由堀井雄二担任，角色设计由鸟山明担任，音乐由すぎやまこういち担任，完完全全的原班人马一手打造。

少年冒险的旅途掌握在你的手中

《勇者斗恶龙怪兽篇》系列的基本是将世界中存在的怪物收为同伴并通过培养、组合制作出最强的怪物团队，最新作《勇者斗恶龙怪兽篇Joker》的基本内容也是如此。游戏取消了系列传统的踩地雷方式，变成为怪物在野外随处可见，而且，敌人走路的样子也因怪而异，比如史莱姆就是一蹦一蹦的。

战斗部分沿袭了DQ8，烘托出了很好的氛围，给人的第一印象很不错，简直就是“DQ8迷你版”的感觉。SE似乎就是这么打算的，在考虑到已有玩家的同时，更针对玩过DQ8的玩家刻意制作的。战斗的背景音乐与历代的DQM系列都一样，在游戏画面上，作为掌机作品已经相当努力了，卡通渲染的角色也被协调且漂亮地表现了出来。而关于通信方面，首先无线对战是当然的了，不仅可以实现像《任天狗》“待机通信”一样的功能，还可以通过Wi-Fi参与能够登记自己育成怪物点数的比赛活动。

努力培养出强力的怪物

“能力配点”是作为这回的新要素出现的。不同种族的怪物拥有各种各样的“能力”，根据升级时的配点，它们会掌握和自己能力匹配的特技和特性。因为有了这个“配点”方法，可以养育出只属于自己的个性化的怪物。这次的交配貌似也影响能力的上升，还有就是，孩子可以继承父母的“能力”，经过反复交配，可以生出拥有更卓越能力的怪物也不是不可能达成的哟。

↑即时演算画面制作得非常用心，海岸边的波纹都表现了出来。

COOLEST GADGETS

掌上周边街

这次给大家带来的都是一些PSP2000所使用的包包以及保护套，它们能够良好地保存你的PSP，避免它不受到任何外界伤害。虽然这些保护套装都是国外的产品，但是与其形似的产品在国内也可以买到，大家可以参考一下。

新价格再登场！PSP-1000/2000随身便携包

厂商：HORI
价格：2079日元

这款便携包之前就曾推出过，是PSP-1000专用的，不过PSP-2000发售后，这款便携包经过一些改动重新上市了。这款便携包的材质是尼龙，在包上有铁环、尼龙绳等附件。PSP本体收纳在包的外侧，有1/3左右露在外面，虽然保护性不足，但是很方便取出。内部有两个UMD收纳槽、两个记忆棒收纳槽和一个宽大的泛用收纳槽，真是“麻雀虽小，五脏俱全”。这款便携包是PSP-1000/2000两用的，所以PSP-2000放入包中后还有一些富余，可以通过拉紧尼龙绳固定。







内部收纳配件的收纳槽质地柔软，不用担心划伤。泛用收纳槽很大，就连电视接收器也可以放入其中。而且将所有收纳槽放满物品从外面看也不会有任何突起，外形依旧保持完好。这款便携包的平衡性做得非常好，虽然是两用，但是放入PSP-2000也不会显得过大。缺点就是PSP本体的露出部分，这款便携包无法与硅胶保护套公用，不过以后也许会有改变。

超低价便携包

超低价格的便携包登场！不仅价格低廉，颜色也是多种多样，而且还是PSP-1000/2000两用的噢！材质是尼龙，形状与PSP的长方形十分吻合，外部拉链的长度大约为便携包周长的70%，拿取PSP本体时很方便。内部的材质很柔软，拉链内侧也有挡板遮挡，不必担心会划伤主机。内部可以收纳1枚UMD，装入UMD后也不会和PSP本体发生摩擦。不过放入UMD后最好还是将PSP的背面冲向UMD收纳槽。收纳槽的深度可以容下一根手指，不过取出UMD时也很方便。将拉链向两侧完全拉开后便携包最大可以打开30度角，所以在取出PSP本体时稍稍有些不便。由于PSP-1000和2000厚度不同，这款便携包采用了比较平衡的厚度，不过装入PSP-1000后再放入UMD就会有些鼓胀。这款产品的外观很一般，没有什么吸引人的地方。不过低廉的价格和实用性还是不错的。



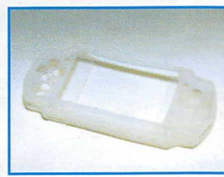


厂商：HORI
价格：819日元
颜色：黑、银灰、蓝、粉

完美保留了PSP-2000型超薄感觉的高品质专用保护套



Cybergadget在10月末推出了PSP-2000型专用的轻薄保护套，颜色只有透明黑和透明白两种。不过在11月中旬将追加透明蓝、透明粉和透明紫三种颜色。2000型的专用保护套重量只有24g，而且根据PSP-2000的本体特点,保护套的前、侧以及背面使用的橡胶厚度完全不同。最厚的部位是侧面，厚度3mm，其次是背面2mm，前面为1mm，方向键以及△、□、○、×四个按键的周围最薄，厚度仅有0.5mm。对进行游戏时的操作感完全没有影响，体现出厂商对玩家的贴心之处。屏幕和UMD仓的部分有很大的开口，PSP本体就从这里装入保护套。在保护套的上侧内部有两个突起，可以卡入PSP上方的两个小孔内，防止滑脱。







将新型PSP装入保护套后，整体感觉相当赞！机器与保护套就像合为一体，2000型PSP的超薄感完好无损，本体的每一个部位都结合得相当好。保护套下方的STAER键和SELECT键等部位按照本体上的形状进行了制作，而且透明的材质使得按键名称一目了然，操作及其方便。

厂商：Cybergadget
价格：880日元
颜色：透明黑 透明白
11月中旬预定发售颜色：透明蓝、透明粉、透明紫

硅胶保护套 PSP-2000

PSP-2000在体积上比PSP-1000薄很多，而且按键的位置也有所不同，这款硅胶保护套是完全按照PSP-2000的外形进行制作的，这个包包的全体厚度也只有2mm，重量为21g。

这款保护套使用的素材是硅胶，并且不会留下指纹，对于害怕被指纹弄脏PSP的人来说这是一款再合适不过的产品了。方向键以及右侧四个按钮的贴合处做得非常精细，没有任何空白露出。类比摇杆的周围有3mm的空白处，转动摇杆时丝毫不受影响。

L/R两键被覆盖在保护套内侧，隔着保护套按键虽然在感觉上有些迟钝，但是硅胶很柔软，不会出现生涩的手感。L/R两键保护部位的硅胶好像比其他地方要薄一些。STARS键、SELECT键和HOME键等键都被包在保护套内侧，而且保护套外侧并没有标识，所以使用时需要拔开，稍稍有些不便。此外电源键由于保护套厚度的原因，使用时也有些不方便。背面有很多的突起，用于防滑，不过没有习惯之前窝在手中可能会有些疼痛。但是这样一来不用使很大的力气就可以拿住PSP。



厂商：Brando WorkShop
售价：1260日元
颜色：黑、透明、蓝、分





装着时很简单，从背面的UMD光驱处塞进去就可以，先塞入一侧再塞入另一侧。装好后会发现保护套和PSP本体的结合度非常高，唯一的缺点就是下方的按键需要玩家自己去“记忆位置”。

本次我们为大家带来的是GBalpha 小组再接再厉推出M3DSREAL豪华版，除了M3DSREAL烧录卡外还附带了震动卡，和 GBA拓展卡，这样构成了一套完整的NDS游戏解决方案，不仅完美地解决了NDS游戏兼容的问题，还可以运行GBA游戏，满足那些渴望重温GBA游戏的玩家愿望。那么作为M3DSREAL的左膀右臂，震动卡和GBA拓展卡又有怎样的表现呢？就让我为大家揭开这两个拓展卡的神秘面纱。



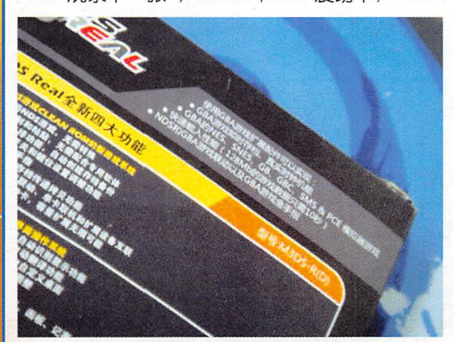
如虎添翼

M3DSReal 豪华版评测

包装设计依然延续经典

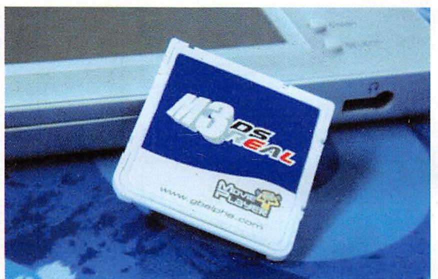
和普通版的M3DSREAL比较M3DSREAL豪华版并没有多大的变化，为了和普通版做出分别。豪华版的包装颜色换成了黑色，比起M3DSREAL普通版的蓝色看起来更稳重，包装中央依然为M3DSREAL的卡带图，需要注意的是M3DSREAL豪华版 包装上 特别标示出了 附带GBA游戏扩展配件的字样，大家在选购的时候 也要注意这点。

盒子的底部也表明了所包含的配件，M3DS Real 烧录卡一张 ,Rumble pack 震动卡， GBA Expansion Pack是GBA拓展卡，大家购买产品后要仔细检查配件是否齐全。包装的背面是产品的功能介绍，GBalpha 产品的介绍一向详尽，把产品的功能设计写得明明白白，自然也让选购GBalpha产品的朋友能够心中有数。





盒子内依然为塑料托，不过只有一个卡槽用来放拓展套件，另一个拓展套件和光盘以及说明书就放在盒子塑料托下面，说明书也和普通版没什么分别，而光盘里面的内容已经替换为最新的内核了。我们的主角 M3DSREAL也依然装在透明的塑料盒子里，总的来说豪华版和普通版就是多了拓展卡。其他的没有变动。所以本次评测的重点也就落在了拓展卡上。



震动让游戏的乐趣翻倍

任天堂在设计NDS之初就为NDS准备了2个接口，我们称为SLOT1.SLOT2，SLOT1主要是运行NDS游戏，而SLOT2则是为了向下兼容GBA游戏，当然精明的任天堂并没有放过这个优秀的设计。随银河战士弹珠台附赠了一款SLOT2的周边，这是一个GBA大小的卡带，内置了震子，为NDS实现了震动功能，掌机游戏支持震动并不是在NDS

上才出现的，早在GB的时代，任天堂就推出过带震动的游戏比如口袋妖怪弹珠台。在当时来讲是个很新鲜的设计，不过卡带的体积也比较大，正是由于NDS这种双卡槽的设计也为周边的生产提供了便利，使得NDS这部异质主机有了更多新奇的功能，随后又相继出现了一些支持震动的游戏。随着NDSL发售，NDSL的玩家不满意GBA卡大小的震动卡的突出，于是任天堂又适时地推出了NDSL用的震动卡，插在SLOT2上完美不突出，不过这款震动卡只通过任天堂的网站销售，因此到国内后价格不菲，所以不少玩家都没有接触过原装震动，国内厂商也没有错过商机，纷纷推出了相关产品，M3DSREAL豪华版也包含了震动卡 这个周边。



豪华版里的震动卡 外壳颜色为黑色，目前也仅有黑色一种颜色可以选择，不过M3DS Real的震动卡外壳比较薄，外壳摸上去很光滑说明震动卡做了喷油的处理，不过和NDSL的原装震动卡相比手感和做工还要差一些，毕竟两者价格相差甚远，同时M3DS Real的震动卡正面的外壳并不是像防尘盖那样挡住卡带金手指的设计，而是让金手指暴露在外面，黑色和金色的搭配，让M3DS Real的震动卡十分抢眼。M3DS Real的震动卡 是用普通的十字螺丝固定的，在后面的外壳可以很明显的看到螺丝，用普通的十字改锥就可以很容易的拆开了，如果官方日后提供换壳的服务，随心所欲地换上自己喜欢颜色的外壳，也是不错的哦。拆掉外壳后，M3DS Real的震动卡的电路版就暴露出来了，电路的设计很简洁，线路的排布很精细，



很有大厂的风范。在电路的左边有一个小小的震子，和手机的震子类似，M3DS Real的震动卡的所有秘密都集中于此了，正是这个小小的震子使得震动卡获得了动力。 把M3DS Real的震动卡插在NDSL上完美不突出相信能让大家满意了。

震动效果，选取了比较有特点的两个游戏进行了测试，一个为前面提到的银河战士弹珠台，另一个为节拍特工，之所以选择这两个游戏是为了充分地感受震动的效果，尤其是节拍特工这个游戏，震动能很大程度上增加游戏的乐趣，可以毫不夸张说，搭载震动卡的节拍特工和不用震动卡的感觉完全是两个游戏，一些为了这款游戏而购入震动卡的也不在少数。测试银河战士弹珠台，这个游戏感觉M3DS Real的震动卡力度要大一些，其他的和原装震动卡没有区别，也不会出现原装卡震动而M3DS Real的震动卡不震动的情况，对于节拍特工这个充分发挥震动卡特性的游戏来说，M3DS Real的震动卡就存在一些不足了。因为原装震动卡的设计是两边都有震子，所以能感受到不同的层次感，对于M3DS Real的震动卡来说由于只有一边有震子所以不会像原装震动卡的那样有层次感，这也是国产震动卡都存在的问题。所以大家也不用太在意了，要想有更好的手感只能去买原装震动卡了，总的来说M3DS Real的震动的震感已经很不错了，实现了不错的性价比。

重温GBA经典游戏将怀旧进行到底



作为一代掌机王者的GBA，无论是在当时还是现在都给我们带来了巨大的资源，无数的经典游戏在上面诞生，国内不少的掌机玩家也是从GBA时代才开始加入掌机的大家庭的。而NDSL设计之初采用了向下兼容这个的设计，使得我们在NDSL上也能重温这些经典的游戏。早期的烧录卡以SLOT2接口的方式，运行NDS游戏，同样也能实现GBA游戏功能，不过烧录卡发展到SLOT1的阶段，无一例外的都不再具有运行GBA游戏的功能了，所以GBA拓展卡，成为了实现这个功能的途径，M3DSREAL豪华版 中就包含了GBA拓展卡从而使M3DSREAL豪华版构成了一套完整的游戏解决方案。



M3DSREAL的GBA拓展卡 外观设计和震动卡相近，所不同的就是贴纸的内容不同，GBA拓展卡上面有GBA的图标，有英文GBA Expansion Pack 字样，贴纸上还注明了 for DS lite Only 字样，告诉我们这是一款NDSL专用的拓展卡，和震动卡一样，拓展卡也为黑色外壳。



打开背面的螺丝呈现在我们眼前的是精密的电路板，M3DSREAL的GBA拓展卡采用了256Mbit SDRAM和100Hz高速晶振，因此可以保证了GBA游戏的兼容性，同时采用了最新的技术，所以GBA游戏的运行不会拖慢，采用SDRAM也是为了控制成本，把拓展卡的成本控制在合理的范围内。在电路的正面可以看到时钟芯片，大家可不要小瞧了这个时钟芯片哦，M3DSREAL的GBA拓展卡是一款支持真实时钟的拓展卡，相信口袋妖怪的FANS看到这一定兴奋不已。由于增加了时钟芯片，所以M3DSREAL的GBA拓展卡可以完美支持



GBA的众多口袋妖怪游戏，如果没有时钟芯片只能通过打时钟补丁的方法来运行口袋妖怪，现在M3DSREAL的GBA拓展卡 可以和Z版的口袋妖怪一样，感受时钟的魅力了。对于另外一些要时钟才能运行的游戏，比如千年家族这个游戏，如果游戏检测不到时钟芯片的话，将提示缺少时钟支持，但对于M3DSREAL的GBA拓展卡来说这些都不在话下，都能完美运行。



↑搭载了时钟芯片，运行千年家族不在话下。

对于GBA拓展卡来说，易用性和功能才是最重要的，这也是评价一款拓展卡的三个方面。使用拓展卡必须要配合M3DSREAL才可以，在M3DSREAL的系统界面上有独立的GBA图标，在使用时需要在存储卡的根目录建立一个名为GBA的文件夹，只要把GBA ROM 直接复制到这个文件夹就可以了，之后在M3DSREAL的系统界的GBA图标下就出现了GBA游戏。



按A键运行会进入设置界面，可以选择是否为游戏添加金手指，是否开启即时存档，选择游戏的载入方式。关于载入方式 拓展卡提供了Patch和fast load 两种载入方式，这两种方式是有区别的，fast load不使用存档补丁，这样直接开始载入，速度快一些，但是一些存档EPROM规格的GBA游戏将无法存档，这时就要用Patch模式了，patch就是给ROM打存档补丁，因为先打了补丁，然后载入，速度就慢一些。一般的游戏用fast load

模式即可，选取了一些游戏进行了载入速度的测试，首先用128Mb的口袋妖怪蓝宝石测试fast load模式 载入只需要10秒，M3DSREAL的拓展卡载入速度还是很快的，之后选用神游出品的 密特罗德零点任务 大小为 64Mb 载入速度为6秒，最后用大小为256Mb的王国之心 测试载入速度为19秒。由于采用了SDRAM的设计，因此当关闭NDSL在开机的时候，M3DSreal会把存档写入存储卡上，从而保证存档的安全，所以大家不用担心拓展卡会出现存档丢失的问题。

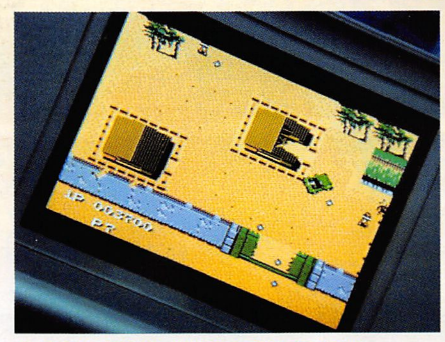
M3DSREAL的拓展卡的附加功能很多，金手指，即时存档，让你在回味这些经典的GBA游戏时候更加轻松。拓展卡提供了强大的GBA金手指功能，拓展卡的金手指界面设计得很人性化，操作也很简单，首先在载入GBA游戏的时候设置开启金手指，载入游戏之后会先进入金手指界面，选择要开启的金手指选项，在需要开启的金手指选项按A，把disable 改成enable，就开启了这个选项,都设置好后按START键 就可以开始游戏了。



↑加载了金手指的恶魔城，适度修改可以让游戏更轻松。

拓展卡实现的另一个强大的功能就是即时存档了，即时存档对于GBA游戏来说可以说是个很实用的功能，不少GBA游戏都不能实现随时存档的功能，对于作为便携主机的GBA来说，十分不方便，当你因为某件事不能继续游戏的时候，放弃已经进行的游戏进度十分可惜，而有了即时存档的功能，就可以随时随地的存档，不用再担心，因为有事情放弃游戏进度的情况发生。而对于一些难度较大的游戏也可以利用即时存档，使用SAVE,LOAD大法，降低游戏难度。要想在游戏中使用即时存档，首先要在载入游戏的时候选择开始即时存档的功能，这样在游戏中，使用组合键L+R+A+B 可以呼出即时存档的菜单。选择SAVE就开始保存存档，当进度到100%时候存档保存完毕，需要读档的时候，选LOAD即可。RESTART回到游戏的标题画面。

M3DSREAL的GBA拓展卡 还实现了模拟器功能支持NES、GB、GBC、PCE 的游戏，这些模拟器都并不是单独开发的，而是建立第三方的软件基础之上。M3DSREAL的GBA拓展卡把这些功能内置到M3DSREAL上面，对于那些喜欢怀旧的朋友来说是个不错的选择。模拟器的使用也很方便，直接把NES、GB、GBC、PCE 的游戏ROM复制到存储卡的GBA目录里就可以了，运行也和GBA游戏一样直接运行，无需转换。



↑经典的FC游戏 会让不少老玩家感动吧。

M3DSREAL的GBA拓展卡 的另外一项功能就是GBA和NDS游戏联动，利用GBA与NDS的联动可以开启一些隐藏要素，M3DSREAL的GBA拓展卡的联动操作也很简便，首先先选择要联动的GBA游戏，按Y键出现联动的提示，之后就会先把要联动的GBA游戏载入到拓展卡上，之后选择与之联动的NDS游戏就可以了。



↑联动获得隐藏要素。

M3DSREAL豪华版 从公布到正式发布经历了不短的时间，一个新产品的上市，期间环节诸多也是造成产品一再拖延的原因，同时GBalpha公司为了使拓展的以及M3DSREAL的软件更加完美，也付出了很大努力，这次的GBA拓展卡又实现了众多优秀的功能，凭借GBalpha公司的技术实力M3DSREAL一定会给我们更多惊喜的，让我们期待GBalpha公司 能有更好的表现。

文/NDSBBS评测组ffsky



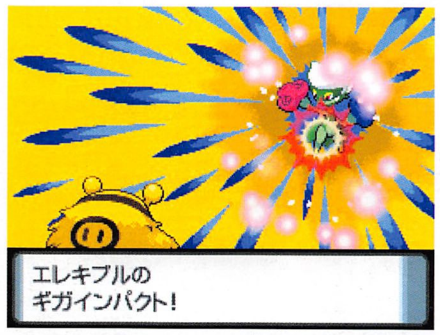
口袋战术 珍珠钻石新道具分析(5)

剧毒之球，どくどくだま，如果持有者在开始持有此道具的回合中没有被施加异常状态的话，则在该回合结束前中剧毒，该道具造成的中毒不会被特性“同步率”所传染。

因为笔者先看到的是火焰之球，所以看到这个东西的时候，虽然名字不同外形差异也大，但还是自然而然地YY到魔兽3里暗夜精灵的毒液之球去了。魔兽里的毒液之球具有增加攻击输出的效果，而口袋里的剧毒之球和火焰之球类似，除了让自己的主人中剧毒以外毫无用处。同样是让携带者中状态的道具，其使用方法也较为类似，即交换害人和自身利用两大方面。剧毒和烧伤这两个状态还是有很大的不同，所以这两个球的使用对象也有较大的差异。从交换道具这点来看，虽然二者应该交换给谁并没有一个明显的界限，但是烧伤会降低攻击力所以火焰之球适合交换给物攻手，而剧毒拥有缓慢爆发的特性，所以剧毒之球换给那些喜欢在场上呆很久的PM如荷叶鸭等更能体现它的价值。剧毒之球在交换这点上要比火焰之球有更多的顾忌：不小心换给上进PM的话后果和火焰之球同样严重，而且钢系、毒系和免疫特性、毒疗特性的PM加起来出现率可比火系和水幕特性的PM高多了。和烧伤一样，对手中了剧毒以后，相对的也对烧伤、麻痹、催眠和冰冻免疫了，这也是必须考虑的。

剧毒之球在携带者自身利用这点上也要强于火焰之球,这主要也是因为没有一个特性跟毒疗特性适合剧毒一样适合烧伤。除了毒疗特性以外,上进特性的PM携带剧毒之球也是不错的选择,跟火焰之球类似。中剧毒的前两回合损血要比烧伤略低(当然在场上赖越久越多),所以也不能说火焰之球一定比剧毒之球强,只能说是场上情况的差异。

放大镜,こうかくレンズ,提升招式命中率10%,即原来的1.1倍(而不是在原有基础上增加10%)。放大镜的用法和准焦透镜类似,所不同的是提升命中率较少而适用PM群较广(其实大部分适用的如果不是特别需要多半会去选别的道具),用在重力下比准焦透镜略优,所以这里就不多说了。



绮丽外壳,きれいなぬけがら,持有者总是可以交换下场。该道具的出现意在限制泛滥的捕获特性与捕获招式。果然翁、三地鼠和磁怪王的捕获特性由于这个道具而黯淡不少,前作中组个队伍就要防的黑眼神月精灵也要收敛了。由于换人的主动权掌握在对方手里,拥有捕获特性的PM相对来说比较不好防范,但是如果队内存在携带绮丽外壳的PM,看到月精灵这种以捕获为己任几乎没有攻击能力的PM,直接对着上也不会有什么大危险。

也就是说,不必为了防黑眼特意去准备一只带绮丽外壳的PM,但是如果对方有可能黑眼的PM而你队内又有携带绮丽外壳的PM的话,完全可以在确定对方无法给你大损伤的时候对着派上去。盔甲鸟是绮丽外壳的最大受益者：在前作中盔甲鸟可谓是吃够了三合一磁怪的苦头，为了防止三合一磁怪的捕获，什么先读吼叫吹飞什么专爱觉醒地都是治标不治本。而在本作中，依靠绮丽外壳，盔甲鸟终于可以不再惧怕磁铁的捕获了。而它新加入了鸟栖这个招式,可以弥补没有剩饭带来的HP缺陷,而舞剑的加入也使它加强了对磁铁的反制能力。类似的PM还有同样怕磁铁

的佛烈托斯等。

绮丽外壳所造成的影响不仅仅是拯救了盔甲鸟佛烈托斯这些没事就被磁铁抓的PM，其更大的意义在于解放了前作中以捕获为主要战术的PM，使它们被捕获战术所掩盖的其他战术重新焕发光芒。就拿磁怪王来说，作为一只电系PM，它拥有极其强大的特殊攻击、不低的耐久和优秀的抗性，还有大爆炸这个令人防不胜防的招式。再加上电磁浮游屏蔽了自己最大的属性弱点地面系，如果它不刻意去追求捕获谁的话，进可专爱围巾眼镜强攻甚至专爱头巾大爆炸，退可电磁浮游下毒，中可替身控场，无论哪个战术都非常凶悍。再比如月精灵，它可下毒、可许愿、可阴谋、可挑拨、可诅咒、可呵欠，就更没有必要硬去追求成功率不敢保证的捕获战术了。至于三地鼠和果然翁，它们本来就是靠捕获战术吃饭的，如果捕获这一点被限制了它们还真没有什么好拿得出手的（三地鼠后期靠高速清场还凑合），所以绮丽外壳的出现成功地对这两个前作中以捕获战术成为禁兽的PM作了削弱。

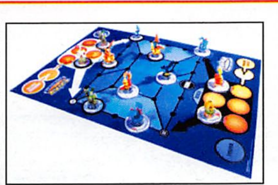
当然，使用绮丽外壳的PM到现在也没看到多少而已……

大铁球，くろいてつきゅう，持有者速度下降为原来的1/2，若持有者为飞行系精灵或有浮游特性则可以被地面系技能攻击，也会受到撒菱和毒菱的伤害。这个道具的作用和前作的竞争背心类似，还多了一个飞行系和浮游特性PM可以被地面系技能和地钉子毒钉子伤害到的效果。它可供正面利用的地方可以说完全没有（其实把它丢出去打到人还是挺疼的……），唯一的价值还是在于交换害人，这点也和前作的竞争背心是一样的。这个道具最喜欢的PM自然是那些高速度的，如化石翼龙和雷精灵等。另外，由于它比竞争背心多了个属性，所以它的适应范围并不如竞争背心般狭窄。例如钢鸟、双弹瓦斯和浮游特性的灵铜铎(坚决支持灵铜铎这个译名！）等原本以无视地震自傲的PM，被换上竞争背心原本没多大影响，但一旦被换上大铁球，地震突然成了它们的弱点，对于它们盾牌的职能是个严重的打击。另外某些靠速度吃饭的中速PM如画画狗等，被换上这个也是大为头疼。但是后攻之尾在这点上作用又明显比大铁球强：大铁球降对方速度的目的无非就是要让招式后出，碰到某些个速度BT或者龟速BT还不一定起作用。而既然要使对手招式后出，那直接换个后攻之尾过去不是更好吗？所以在这点上，大铁球还是被后攻之尾压着。

虽然大铁球的性能比竞争背心要强，但是它害人的力度还是达不到三专爱两球以及后攻之尾的地步，所以就算是专门以换道具害人为己任的PM，放弃三专爱两球一尾而去选择大铁球也需要一定的勇气（大铁球掩面咬手帕泪奔）。



口袋周边 Pokemon TFG初步接触



准备好迎接你以前从来没有尝试过的口袋妖怪战斗吧！Pokemon Trading Figure Game将带你与你喜欢的训练家一起体验全新的口袋玩偶之战。依靠你的运气，转出你的精彩，击败对手，看着他们一个个走进口袋妖怪中心。这就是Pokemon Trading Figure Game（以下简称PTFG），它于2007年9月19日正式在美国发售。PTFG是美国口袋公司发售的一款新产品，看名字很熟悉吗？对，名字和跟TCG类似玩法却是完全不同。TFG，主要是靠收集各种造型的口袋妖怪玩偶来编辑自己的队伍，与对手战斗的战棋类游戏。

初步发售的TFG套装被命名为Next Quest，其中与TCG每次发售套牌的方式一样，TFG也发售套装玩偶，分为两个版本“Flamethrower”和“Riptide”，售价分别都是14.99美金(未加税)，每套分别携带训练家一名与口袋妖怪三只，训练家卡三张，游戏用的图纸，说明书，第



一套发售的玩偶图鉴等。Flamethrower为了与名称对应，主角妖怪为喷火龙，外加木守宫、喵喵与GBA火叶的男主角Red（也是口袋特别篇漫画的主角，国内翻译成小智。）相反的Riptide以大力鳄为水主角，外加黑暗鸦、皮卡丘与训练家Brendan（GBA宝石英文版默认男主角名字为Brendan，口袋妖怪漫画特别篇中被命名为Ruby，与之不同的是TFG里的Brendan是蓝色衣袖）。

除此套装之外，TFG还有普通装，即两个玩偶放在一起发售的，其中附有一张训练家卡，售价6.99美金(未加税）。为了保持部分神秘感，其中一个玩偶玩家可以看到，而另外一只则是被包装覆盖，称为Secret Figure的玩偶。另外还有隐藏版的三只口袋妖怪，目前可以买到，但似乎很稀有。三只装的口袋妖怪套装，除了两只可以见到的妖怪外，另外一个为Secret Figure。其中三只装的套装有特别版本发售。是分别带有小火焰猴或草苗龟（此两只未算入这次的发售列表中）的版本。三只套装的售价为9.99美金（未加税）。





笔者把两个套装都买到手了，玩偶的做工都不错，另外买了一个普通装，下面根据自己的收藏来向大家介绍一下：喷火龙与大力鳄，做工都非常细致，整体大约有10厘米高。底座不可以卸下来，但却可以分成两部分，大家仔细看喷火龙的底座是黑色，而大力鳄的则是白色。这是为了与对手游戏时候区分己方棋子用的。黑色与白色部分分别可以拆分以便更换。游戏的时候，一只手指摁住侧面的透明板，另外一只手则放在底座上进行旋转。

玩偶的体积大小几乎相等，唯独不同的是，只有部分玩偶带有攻击效果（如皮卡丘身上带闪电，大力鳄身上带水流，喷火龙带火焰），部分带有场景（木守宫有石头，爆蝾螈有小山石）。

游戏的方式很简单，最多由两个人进行游戏，根据游戏用的场地来决定一方是用三只或六只口袋妖怪。对战双方的任意一方决定谁先移动，之后移动到对手终点的就算胜利。每个玩偶都可以旋转，当与对手碰面的时候便旋转一下，之后根据底座上指标所指的效果来决定是否攻击对手，也可以选择的用训练家卡来辅助。总体来说，这游戏比较适合中低龄的玩家。初次发售的玩偶一共有42种，其中口袋妖怪38只，训练家4个（Red，Brock，Misty，Brendan）训练家卡有8张，喜欢收集的玩家不妨都买来看看。

这里附上玩偶列表与训练卡列表：01–凯西/02–阿勃梭鲁/03–大阵蜂/04–喷火龙/05–太阳珊瑚/06–嘟嘟/07–迷你龙/08–伊布/09–阿柏蛇/10–大力鳄/11–隆隆岩/12–固拉多/13–凤王/14–盖欧卡/15–洛奇亚/16–腕力/17–咩力羊/18–玛丽露/19–喵喵/20–水跃鱼/21–黑暗鸦/22–尼多朗/23–皮卡丘/24–雷丘/25–爆蝾螈/26–飞天螳螂/27–尾力/28–蘑蘑菇/29–盔甲鸟/30–烈雀/31–肯太罗/32–熊宝宝/33–火稚鸡/34–木守宫/35–雷电球/36–独角虫/37–双弹瓦斯/38–猫鼬斩/39–Bredon(宝石版男主角)/40–Brock(火叶版小刚)/41–Misty(火叶版小霞)/42–Red(火叶版男主角)

训练卡列表：Max Revive /X Accuracy /X Attack /Long Throw /Swap Spots/Switch /Full Heal /Scoop Up

怎么样，动心了吗，喜欢就快点入手吧！

另外告诉大家一个好消息，由国内卡片资深玩家、PMGBA管理员Maple自行开发的口妖怪卡片网络游戏——口袋妖怪卡片网络对战系统（http://www.pmgba.com/down/ptcgo.rar）正式和大家见面了，目前版本为0.2DP2，程序会给出



对战所必要的功能，如移动卡片、翻开覆盖、放置伤害指示物等，而由这些功能所组成的各种效果则需要由玩家手动来完成。这个程序作为一个先行版，可以看作是专门为口袋卡片量身打造的公用卡片自由对战平台，如同现实对战一般与其他玩家进行游戏。喜欢对战的朋友可以通过它实现网络上的口袋妖怪卡片之战！

文/Terror

游戏研究 探险队良性BUG说明

已知现在探险队游戏存在一个Bug（缺陷）：去预知鸟处鉴定箱子时，一堆同名的箱子如果从最后一个开始鉴定，鉴定出来的所有物品都是一样的，和最后一个箱子中的物品相同。而且虽然鉴定出的是最后一个箱子里的物品，系统消耗掉的却是最上面的那一个箱子！

这个BUG不会破坏游戏存档，而且如果利用得当，好处多多！例如拿多个珍贵的黄金种子，具体做法是：

1、去各个迷宫搜集ごうかなはこ，越多越好。

2、每接一次黄金之间的探索任务，可获得ごうかなはこ2个（这种箱子和一般的ごうかなはこ不同，有几率鉴定出黄金种子的）。

3、先记录，然后带着黄金之间获得的ごうかなはこ去鉴定，记住顺序要从上往下，如果没鉴定出黄金种子，读取记录，去迷宫探险一次，这时箱子中的物品会发生变化，再记录，去鉴定，直到鉴定出有黄金种子为止，记住鉴定出有黄金种子的箱子的位置。

4、读取记录，再去袋龙那先把所有的ごうかなはこ都拿出来，再把“鉴定出黄金种子的箱子”存进去，再拿出来，这样的话“鉴定出黄金种子的箱子”位置就在最后一个了。

5、去预知鸟那把所有的ごうかなはこ从最后一个开始往上鉴定，这样所有箱子里鉴定出来的都是黄金种子。

下面两个是黄金之间的任务码，注意，黄金之间的ごうかなはこ必须要走水路才能拿到。在黄金之间拿到ごうかなはこ后，用箭或远程技能把委托人干掉后，就会任务失败，然后可以重新输入任务码接任务，而拿到的2个ごうかなはこ一般可以保留1个，运气好可以保留2个，当然运气不好的话一个也不保留，只好重新来过了。

【依頼主】ノクタス
【目的】ノクタスとたんけん（おうごんのま）

【场所】しめったいわば　6F
【难しさ】C
【お礼】ピーピーマックス
【パス】＝％＃７　ＨＴ１Ｙ　５Ｓ＃Ｗ
３％Ｆ７　Ｊ６１８　１Ｒ－Ｃ

【依頼主】コモルー
【目的】コモルーとたんけん（おうごんのま）
【场所】ちいさなはらっぱ　4F
【难しさ】D
【お礼】１５０
【パス】Ｘ２ＭＹ　＃Ｙ６Ｗ　２０ＳＴ
７％ＸＷ　４９ＳＯ　＆ＮＭ１

利用同样方法还可刷软糖或蜂蜜，用415号的蜜蜂打死敌人后有几率会掉能鉴定出蜂蜜的ごうかなはこ，在海滨圣地19F拿到的4个ごうかなはこ鉴定出来的必定是软糖。经验证明，蜜蜂打出的能鉴定出蜂蜜的ごうかなはこ里面的物品是固定为蜂蜜的，即使去迷宫探险后再回来也不会变化的。这样一来就不用为聪明度发愁了，去オレンのもり刷ごうかなはこ一次一般只要1～2分钟，把物品固定为蜂蜜的ごうかなはこ放在最后，拿着一堆ごうかなはこ去从最后一个开始鉴定，鉴定到只剩一个ごうかなはこ时，剩下的那个就是物品固定为蜂蜜的ごうかなはこ。然后把这个箱子放回仓库，再去オレンのもり刷ごうかなはこ，再重复上述动作，就可以反复刷蜂蜜了。（PS：怪物吃软糖，不喜欢的聪明+1或+2，一般的+3或+4，喜欢的+5，蜂蜜固定+10，聪明每加100提升1颗星。）此外，在救助队中，去朋友区喂软糖，以第一时间靠近pm并选择投喂软糖，则该软糖一定加物功。前提似乎是该pm的位置一定要离入口很近（例如那只自动加入的灾兽。这个我试过，由于每次进入它的位置都不同，所以成功率有所下降）。

类似的可以获得ごうかなはこ的任务还有：

海岸の洞窟B2F：PCH7 XM40 4=XM 0CR% T#8K -F#Q

海岸の洞窟B2F：0STW CW9+ K9R@ N4PH N02R TR=X

海岸の洞窟B2F：0+TY QY9+ K04@ N5PF %%2R TR=%

海岸の洞窟B3F：HYF2 -0#X %7%= 0J=Q 9XQT SOJY

海岸の洞窟B3F：YMSM %217 8CNP @1XY KX9M 2@HJ

海岸の洞窟B4F：#7HQ 5T7- #F%8 SHQM &3@5 1T0S

海岸の洞窟B4F：F&QY 48M- &KPH Y=QX H66F =M-R



工具改造

谈到牧场系列中的工具改造，大部分牧场fans第一反应就是挖铜、银、金、秘银，等到全部改造为秘银后就可以挖诅咒工具，诅咒解除后变为祝福工具，利用祝福工具挖到贤者之石改造为最强的贤者工具。即使是稍有些另类的版本，例如美丽人生等以送礼为契机获得新工具的作品也无法摆脱新工具所带来的工具升级。然而《与你共建小岛》（以后简称为“小岛”）中引入了“すてき”改造工具的概念。

すてき的初次登场是在《精灵驿站》的最高级矿场中，共分九种颜色，分别藏于尾数为10－90的为结尾的层中，收齐一套即可向女神许愿。这作的すてき个头较小，不可出货，不可购买或贩卖，纯收集品，而小岛则相反。小岛中的すてき个头较大，可以出货，可以向杂货屋商人购买也可以拿在手中卖给他，但这些不是重点，重点是すてき不再是收集品，而是真真实实的重要道具——工具改造用品。

小岛中的すてき共有七种颜色，每种颜色代表着不同的功效，虽然它们可以装备在除鱼竿和铃铛以外的所有工具上，但装备后所产生的效果亦有所不同。すてき的取得没有数量限制，但由于很珍贵，所以要取得也需要一定较为苛刻的条件。

すてき的取得方法：

1、参加特定节日且赢得冠军。这类节日主要指对牧场中各种要素的品评会，包括：春19日举办的绵羊比赛，春24日的料理大赛，夏7日的养鸡比赛，夏15日的矿石祭，夏23日的赛马祭，秋16日的赛牛比赛，冬10日的犬祭以及冬20日的钓鱼大赛。在这些比赛中获得冠军后除了提升动物产品的质量以及牧场度外，得到的冠军奖品就是一颗すてき。获得的すてき的品种并非随机，而是与主角当时的牧场度有关，牧场度的末两位决定了获得すてき的种类。



▲料理祭。



▲动物品评会。

牧场度的末位	获得的すてき
00～19	青色すてき
20～39	绿色すてき
40～54	红色すてき
55～70	黄色すてき
71～82	橙色すてき
83～90	紫色すてき
91～99	蓝色すてき

虽然游戏中无法得知当前牧场度的具体数值，但有此范围就可以通过改变牧场度的数值来改变获得的すてき。那么哪些方法可以改变牧场度呢？触发事件？节日获胜？不，这些都不是最直接或者说不是最简便的方法。由于只与末两位数值相关，所以我们只要进行小小的动作进行小小的修改就可以改变数值了。例如：挥动工具，即使是空挥也会增加1点牧场度；出货物品，每出货一次增加1点，由于物品可以在一格内重叠，这样出货的话每丢一次仅算一次出货，所以不妨点击分开它们，一个一个的出货哦（为了加100000牧场度，也可以不厌其烦地出货100000次物品，笑）。平时里收集的杂草都留到现在来充分利用吧，首先去会场确认可以获得的すてき品种，不合心意就读档，开始反复地出货杂草，次数请参照上表，不过不要一不小心丢多了，一旦超过范围可就麻烦了哦，得重新一轮100次。

[03]出货杂草也可以增加牧场度1点。

这种获取すてき的方法是较为常见的，也是较为容易的，但缺点是初期不容易得到，毕竟获得冠军所需要付出的努力非一日之功。

2、冬天从行商人处购买。除了冬季行商人是不会贩卖すてき的，但即使是冬季，他每天也只出售一颗，除去节日和休息日以及可能发生的暴雪天，实际上每年靠冬天购买的すてき不过20颗左右。有的玩家也许就要问我：“为什么我不是每天在行商人处都能看到すてき出售呢？”那是因为行商人处的すてき出售概率也是同牧场度有关，不过与品评会的概率算法不一样，当主角的牧场度为10的整数倍时行商人处才会有すてき出售。改变牧场度的方法没有变化，但次数需要有所改变：首先在前一天休息前存档，第二天起床后立刻去行商人处，若没有すてき则读档，使用一次工具或出货一件物品后存档，第二天起床后再去行商人处，如此反复，直至行商人处有すてき出售为止。

▲冬天起床第一件事就是买东西。

贩卖的すてき的种类与牧场度数值无关，而是跟日期有关，且7种すてき并不是平均几天内贩卖，而是如下所列，由表可以看出最为贵重的蓝色すてき最少，每年仅卖一颗，需要注意的是第一年由于冬7日是金曜日，行商人休息，也就是说第一年是买不到蓝色すてき的哦。

アイテム名	贩卖日	售价（G）
红色すてき	冬01–06日	2000
蓝色すてき	冬07日	50000
黄色すてき	冬08–13日	3000
青色すてき	冬14–19日	2000
绿色すてき	冬20–22日	3000
橙色すてき	冬23–25日	5000
紫色すてき	冬26–30日	2000

这种方法最为容易获得すてき，但缺点是只有冬天才有且每年可购得的数量较少。

3、女神的赠品。本作的女神与以往类似，除了向女神泉进贡时出现，当主角完成了一定条件后也会突然出现。记得GBA的矿石镇中，女神每次的恭喜都是：“恭喜你达成XX，但没有礼物要送给你。”如此小气的女神是否让你气愤不已？在小岛中女神终于很大方的送礼了，但不是每次恭贺都会有礼物哦，只有当主角到达矿场的最底层，即255层才会送给主角各种礼物，其中一件就是すてき。每到达一次255层都可以获得礼物，但每天只能获得一次，其中奇数次获得すてき，偶数次获得料理，料理共18种，全部得到后再下矿则不分奇偶均送すてき。



▲进入森林后记得进贡女神。

すてき的种类与牧场度相关，数值方面请参考品评会的数值范围。这种方法的优点是数量没有限制，一年之中可以每天都下一次矿获得一次礼物，但矿场的难度足以让众玩家望而生畏，这也正是此种方法的最大的缺点。

每种すてき的功效不同，那么哪一种是最想优先得到的，哪一种是想最多多得到的呢？那么就让我们来详细地了解一下すてき的使用吧。

首先，すてき是需要装备在工具上使用的，工具包括：锄头、镰刀、锤子、斧头、水壶、刷子、挤奶器以及羊毛剪刀。当行商人之子チャーリー在柜台后时，主角持工具和すてき进入行商人屋即可触发开启チャーリー的商店的事件，以后当チャーリー在工作的时间段来行商人屋即可找他改造工具，改造工具不需要付费，只要主角自己提供足够量的すてき即可。


◀チャーリー。



◀选择要改造的工具。

工具可装备的すてき并不是无限制数量的，而是与工具的“洞数”有关，初期工具箱中的工具（也就是免费的一套工具）只有一个“洞”，也就是说只能镶嵌一颗すてき，如果要多镶嵌すてき数，就要购买洞数更多的工具。第一年从大工处和动物屋处购买的工具最多只有3洞，第二年起每年增加1洞，最多10洞，贩卖的工具的洞数随机，但看价格就可以看出其洞数：价格＝洞数×1000，当年的最高价格＝（年数+2）×1000，其中价格在1000－10000之间。

すてき的作用根据颜色来区分：

红色－增加工具使用的纵向范围

橙色－增加工具的效率

黄色－增加工具的效果

绿色－节约使用工具的消耗

青色－增加工具使用的横向范围

蓝色－增加工具的洞数

紫色－每挥动一次工具增加一定的现金

正因此，即使是刷子、挤奶器等工具，也可以进行MAP WEAPON式操作（贤者刷？贤者挤奶器？）想像一下，当初放牧时为了追四散的牛羊而花费的大量精力，如今只要使用“贤者”动物工具就可以轻松完成这些工作，该是多么的方便啊。

锄头：锄头的唯一功用就是锄地，普通耕地、水田以及矿场里的土地都可以使用锄头翻土。锄头上推荐的すてき为红色与青色，这两种すてき是用来扩大使用范围的，但在矿场中这种效果将被抑制。其次推荐的是黄色和橙色すてき，前者是为了水田的耕作，后者则是为了在矿场中获取更多的金钱和黑色草。最后，要推荐的是绿色，主要运用于矿场中，由于本组矿场的陷阱消耗体力十分大，因此配备不消耗体力的锄头挖楼梯不失为一种下矿的好方法。



▲点击要改造的すてき即可。

すてき	最大个数	效果
红色	15	纵向增加 1→2→3→（中略）→16行
橙色	9	黑色草、金币的收获数加倍 1倍→2倍→3倍→（中略）→10倍
黄色	1	可耕种水田
绿色	3	减少体力消耗3→2→1→0
青色	15	横向增加 1→3→5→（中略）→31列
蓝色	15	增加洞数＋5→＋10→＋15→（中略）→＋50洞
紫色	50	每使用一次增加现金2G/颗

镰刀：镰刀一般是用来收割牧草和清除牧场中的杂草，但本作新增了谷物系列，如稻米、小麦、大豆以及荞麦。这些谷物成熟后并不是靠主角徒手收获，而需要装备了黄色すてき的镰刀进行收割，因此镰刀上最为推荐的是黄色。其次是橙色すてき，由于谷物的生长期都很长，因此想获得成堆的谷物，除了大面积种植外，也可以利用橙色すてき使收成翻倍，比起大面积种植来是不是更有效率？


◀水田需要用锄头耕种后才能撒种。

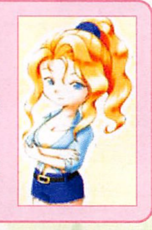



小岛爱情事件



热情善良的动物屋MM，自幼父亲便去世的她，十分尊敬一手把自己养大的母亲。当日向岛被发现不久后便与母亲一同搬到岛上居住，经营着唯一的一家动物商店。茱莉亚十分喜欢动物，所以每逢休假便会去森林里看望她的动物朋友们，追求她的玩家们要好好照顾动物们哦，将各种动物产品送给她，赢得她的芳心吧。

ジュリア(茱莉亚)



生日：春6日

喜好：酸奶（+800），牛奶等动物产品

登场条件：第一年春12日自动登场

第一阶段 动物好きジュリア

时间：AM6：00～PM3：00

地点：森林

天气：快晴，晴天，多云

条件：ジュリア爱情度10000以上，动物屋未扩建

选项：1、“とても思う” ジュリア好感度+3000→第二阶段A

2、“あまり思わない” ジュリア好感度-2000→第二阶段B

チェルシ-（春20日）																					
曜日	天气	条件	AM						PM												
			6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
通常	晴		动物屋									街1				村长家			动物屋		
	雨	咖啡店已开	动物屋			咖啡店							动物屋								
	雨	咖啡店未开	动物屋									街1				动物屋					
土曜日	晴	森林区已开	动物屋				森林									动物屋					
	晴	森林区未开	动物屋							街2		海岸						动物屋			
	雨		动物屋																		

第二阶段A あやしい行动
时间：AM6：00～PM11：00
地点：动物屋
天气：无要求
条件：ジュリア爱情度20000以上，动物屋已扩建
选项：1、“もしがしてヘソクリ？”分支
→“默っているよ”ジュリア好感度+3000
→第三阶段A
→“隐し事はよくないよ” ジュリア好感度-2000
→第三阶段B
2、“……本棚の整理？” ジュリア好感度+1500
→第三阶段B

第二阶段B 逃げた动物
时间：PM3：00～PM7：00
地点：街1
天气：快晴，晴天
条件：ジュリア爱情度20000以上，非土曜日，ジュリア在街1地区
选项：1、“わかつた，探そう” ジュリア好感度+3000
→第三阶段C
2、“见つかるように祈ってるよ” ジュリア好感度-2000
→第三阶段D

第三阶段A　母へのプレゼント
时间：AM6：00～PM11：00（除金曜日）
地点：行商人家
天气：快晴，晴天，阴天
条件：ジュリア爱情度40000以上，ナタリ-在家中，行商人在店中
选项：1、“自分が好きなもの” ジュリア好感度+1500
2、“相手が好きなもの” ジュリア好感度+3000，ナタリ-好感度+1000
3、“何でも喜んでくれるよ” ジュリア好感度-2000，ナタリ-好感度-1000
→任选，均可求婚

第三阶段B あきれた话？
时间：PM4：00～PM7：00
地点：动物屋
天气：小雨、雨、雪
条件：ジュリア爱情度40000以上，母女均在动物屋中
选项：1、“その通り” ジュリア好感度+1500，マセル好感度-1000
2、“理由を闻きたい” ジュリア好感度+3000，マセル好感度+1000
3、“マセルさんが困っているよ” ジュリア好感度-2000，マセル好感度-1000
→任选，均可求婚

第三阶段C　ジュリアのお诱い
时间：PM0：00～PM5：00
地点：自宅
天气：快晴，晴天，多云
条件：ジュリア爱情度40000以上
选项：
1、“行きます！” ジュリア好感度+3000
2、“今日はちょっと用事が……” ジュリア好感度-2000
→任选，均可求婚

第三阶段D ささいな变化
时间：PM0：00～PM5：00（水、木曜日）
地点：街1
天气：快晴，晴天，多云
条件：ジュリア爱情度40000以上，鸡牛羊各饲养一头以上
无选项，ジュリア好感度-1000
→救济事件

救济事件 ささいな变化，その后
时间：PM0：00～PM5：00
地点：海滨
天气：快晴，晴天，多云
条件：ジュリア爱情度50000以上、第三阶段D已发生,全区域开启
选项：1、“发、切ったんだね”ジュリア好感度+2000
→可求婚
2、“发、伸びたね”再次选择
3、“发、生やしたんだ”再次选择



重大新闻公布





《怪物猎人P2ndG》预定在3月13日发售，游戏部分详细情报公开如下。

◆存档完全继承

《MHP2》的存档将完全继承到本作中，不过一些和系统不合适的将会因为整合性而进行取舍。这次的存档继承仍然是不可以改名字，不过可以进行性别更改。性别更改后，相应的男女装备将会进行转换，如男的甲虫装会自动变成女性的蝴蝶装。男性专用或女性专用的不能进行相互转换的装备，将在新存档中换算成钱。这次的继承也包括素材和钱的继承。

◆狩猎中可以带随从猫

单人游戏的时候，可以带上一只猫一起行动。这只猫可以用帮你攻击敌人，也可以帮你进行采集，也会成为怪物的攻击对象。猫有各种各样的性格，根据性格的不同，行动方式上也有很大的区别。猫只有在单人的时候才可以带。

◆G级任务解禁

追加了G级任务的数量，而且有比G级难度更高的上位任务。

在村长身后可以从一只猫那里接到村的上位任务。这也是为了增加村任务的可玩性。

◆增加新怪物

增加新怪物迅龙，《MH2》中的浮岳龙在本作中登场，盾蟹亚种登场。

新增加的怪物——迅龙在样子上有些像轰龙，脸像豹，头部后面还有鬃毛。虽然这个怪物是用轰龙的建模改出来的，但各位千万不要以为这个就是轰龙的亚种了。注意！强调的是新怪物！据开发者说，迅龙在攻击方式和行动方式上和一般的飞龙种有很大的区别，是飞龙种中少有的以灵活的方式行动的，而且迅龙可是很狡

猾的，是可以和老玩家较量一番的怪物。浮岳龙在《MHP2》中没有出现，让很多玩家都感到失望，浮岳龙回归的呼声是非常高的。在本作中，浮岳龙再度回归，打浮岳龙专用的古塔场地也是肯定会出现的。

盾蟹的亚种在这次也公布了，身体是紫色的，背上不再是一角龙的头骨了，而是角龙的头骨，钻地的威力会更强吧。

现在令人关注的就是《MHF》（网络版）中的催眠鸟和火山烤鱼会不会在这作中登场。

◆新老地图一齐公开

在公布的时候曾经说过会有新地图。这次公布的地图中就有《MHP》中的火山、沙漠、沼地、密林。同时，《MHF》（网络版）中的新场地——树海在本作也会登场。顺便一提，迅龙的主场地可就是树海啊。

◆斩味槽再度提升

这次公布的重要消息之一，本作最高的斩味将是紫斩，紫斩比白斩更高一级。由此我们可以推断，紫斩的出现不仅影响到游戏的打法，而且还会影响到配装。而提升斩味的技能——匠也可能会出现匠+15或匠+20的时候对应斩味+2技能，当然这个是个人的猜测，如果是这样，还有可能会出现其他的新技能。

◆染色瓶追加

追加弓用的染色瓶。老实说，这个没有太大意义，完全就是为了迎合弩的染色弹吧。其实还是染色球最好玩。

◆雷属性铳枪登场

以前没有雷属性的铳枪，在这次增加。凑数用的情报，不说什么了……

◆增加新的狩猎笛

狩猎笛中增加新的，以前狩猎笛确实不算多。此外，这次据称武器也会比前作多一倍，防具也会大量增加。

好了，以上就是这次更新的重大消息。这期就没我个人的手记了，如果大家一定要看我手记的话，下面就是了：

对于以上公布的消息，我感到非常高兴，各位猎人，我们要继续努力啊！

特殊任务

投稿任务

黑龙一家讨伐计划

任务等级：★★★★★★★★★

限制时间：长期有效

委托人：COS教官的翔武

委托内容：黑龙一家是最终的敌人，一击必杀的攻击力令很多猎人丧命与此，更让很多新手猎人望而生畏。对于这种影响世界和谐的怪物应该全力消灭掉。但是我们需要更多策略方法来对付它们，因此我们需要集合众多猎人的力量和智慧。提供者会给与酬金奖励。

成功条件：将黑龙、红黑龙、祖龙的打法投予本刊。

投稿指定地：pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注：之前的狩猎心得和配装心得仍可继续投稿。

狩猎道场

经过上期的介绍，大家应该知道了这个栏目了。随着《MHP2G》发售日的公布，相信很多玩家也在为它做准备，由于存档完全继承的原因，现在加入到《MHP2》中的新人也是越来越多。本栏目主要目的就是指导新人，希望给各位新米们狩猎顺利。

桃毛兽

种类：牙兽种

全身覆盖着粉色体毛的牙兽类怪物，桃毛兽群的领导者。相比食欲旺盛的小桃毛兽来说，桃毛王的食欲更加恐怖。不论在多么危险的情况下吃都是桃毛王生命的第一位，而且只要桃毛王认为能吃的，都会毫不犹豫吃下去。食欲旺盛的它习惯随时用尾巴卷着一些吃的，也正因为桃毛王任何食物都能吃，导致桃毛王的屁恶臭无比。

肉质伤害表（通常状态）

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝
头	65	75	60	30	10	10	0	15	50
前足	45	40	35	15	10	10	0	15	0
后足	45	40	35	15	10	10	0	15	0
身体	40	40	40	18	10	10	0	15	0
尾巴	40	30	25	15	10	10	0	15	0

肉质伤害表（肚子鼓起状态）

部位	切断	打击	弹	火	水	雷	龙	冰	气绝
头	65	75	60	30	10	10	0	5	50
前足	65	15	15	15	10	10	0	5	0
后足	65	15	15	15	10	10	0	5	0
身体	5	5	5	18	0	0	0	0	0
尾巴	35	30	15	15	10	10	0	5	0

状态异常耐性

属性	耐性值上升	积蓄值减少	持续时间	伤害
毒	200→275→350→425→500	秒10	60秒	每　秒20　合计240dmg
麻痹	200→325→450→575→700	0秒10	10秒	——
睡眠	200→300→400→500→600	0秒5	40秒	——
气绝	100→150→200→250→300	0秒5	10秒	——

桃毛兽主要攻击方式

1、飞扑

跳到空中向玩家压过来，攻击力比较高，落地的时候会产生震地效果。

2、前冲

快速爬行向玩家冲来，会把玩家撞到。

3、爪击

左右爪交替攻击，最后会有一个跌倒动作，周围产生震地效果，这招攻击力比较高。

4、挺肚子

一个防御动作，身体部分会弹刀，而且伤害也会减少很多。

5、放屁

抖动身体，会散出臭气，被这招打到会中臭气的异常状态。

6、肚子叫

实际上就是桃毛兽的吼了，等同于小咆哮的效果，不过一般这招很少出现。

7、投掷东西

用尾巴抓起蘑菇向玩家投掷过来，蘑菇攻击是火属性的。

8、吃东西

吃东西后，桃毛兽自身会有回复效果。

桃毛兽应对方法

桃毛兽算是牙兽种中最简单的一个怪物，要论攻击力的话，爪击的攻击力不低，对在村阶段和刚进集会G级的新人都是不小的威胁。桃毛

兽的简单主要是体现在他的攻击方式漏洞很大，会给我们制造出很多攻击机会。

从肉质伤害表来看，主要攻击的部位应该是头部。不过牙兽种和飞龙种不太一样，攻击有效率的弱点分布的不远，即便是没打倒头部，打到前后足或身体，伤害也低不了多少。所以，一般情况下以攻击机会为主，头部有攻击机会就打头，其他地方有攻击机会就打其他地方。除了锤和狩猎笛，应该一直以头部为攻击重点，其他武器的攻击方式就因各武器系统而已了，但攻击思路基本相同。

要注意牙兽种在被打挂后会用爪子抓一下。

技能和道具相关

消臭玉：中了桃毛兽的放屁攻击后，玩家会进入不能使用食用道具状态。在HP较低的情况下中了这种状态比较危险。中了之后如果使用消臭玉就可以解除这种状态了。

防臭：装备技能的抗菌+10时出现的技能，即便中了放屁也不会进入异常状态，不过不推荐使用这个技能，用消臭玉就足够了。

耳栓：桃毛兽肚子叫就是吼，效果是小咆哮，也就是可以用耳栓无效掉的。但由于这招出现几率不高，所以耳栓也没必要。

防震：桃毛兽部分攻击中会带有震地效果，中了之后会在原地站不稳。不过桃毛兽的漏洞比较大，即便你中了状态，它也未必能有攻击你的机会。所以，打它的时候这个技能也没有什么必要的，掌握好时间和范围即可。

部位破坏相关

桃毛兽有3个部位可以进行破坏。分别是头、前足、尾巴，每个部位都是在该部位累计伤害达到一定程度时出现一个硬直，出现两次后破坏。部位破坏后可以得到相应的素材，在下面会介绍。尾巴破坏后会出现掉落物，为精算道具。

素材获得相关

下位素材：大きな骨、兽骨、とがった爪、桃毛兽の毛、桃毛兽の牙、极彩色の毛（头部部位破坏）、桃毛兽の爪（前足部位破坏）

上位素材：桃毛兽の刚毛、桃毛兽の尖爪（前足部位破坏）、坚牢な骨

狩人画廊



勇者斗恶龙王国

DRAGON QUEST KINGDOM

Vol.09

文责/三问书屋

和FF专栏一样，《勇者斗恶龙王国》是针对Square-Enix旗下另外一部名作进行研究与讨论的专栏，希望大家能够在这里有所收获。

《勇者斗恶龙8》创造了这个系列新的辉煌，新作的开发也顺理成章地得以继续，开发者的人选依旧是Level 5，在PS2时代依靠自己的技术势力崛起的新锐公司。在《勇者斗恶龙8》发售之后，DQ的系列制作人、负责撰写剧本的掘井雄二在接受采访的时候说，下一代的DQ还应该制作成完全3D的作品。因为8代的完成度很高，所以今后的DQ将以这一代为基础，继续朝着最佳3D表现的方向制作。在2006年，虽然PS3的发售已经迫在眉睫，但是人们依旧相信DQ系列的最新作将在PS2上登场。然而就在这一年的12月12日，Square Enix突然宣布《勇者斗恶龙9》在DS上推出，这个消息对日本游戏业的震动，简直可以用“事变”来形容。不知是不是巧合，70年前的同一天，在历史上确实发生过一次震惊世界的事变。



从此之后，我们被称作天使——



↑Square Enix的社长和田洋一与岩田聪在DQ9的发表会是握手，显示出SE对任天堂的态度。

2006年12月12日，众多玩家期盼已久的《勇者斗恶龙9》发表日终于到来。游戏继续3D化的路线以及Level 5继续担任开发都是大家意料中的，但是游戏的平台却让许多人都无法相信——Nintendo DS。这是任天堂当初作为“掌机过渡时期的尝试性产品”开发的并不抱很大希望的机器，但是在发售之后，它经过了一年的考验，最终成为人们公认的市场占据者。在日本，在欧美，在世界很多地方，从刚刚接触游戏机的孩子到在家安享晚年的老人，都对这台操作方式新颖独特的掌上主机产生了浓厚的兴趣。DS不但成功地接管了GB、GBA开创的任天堂占优势的掌机市场，而且还在电视游戏机更新换代的时候，将原本期待PS3、XBOX360的一部分玩家吸引到自己门下。掌机市场从来都不小，但是发展到掌上游戏机开始抢占电视游戏机的市场和玩家群，以自己并不算高的机能和画面华丽、声光效果夺人眼光的次世代主机分庭抗礼，这在电子游戏诞生几十年的历史上还是第一次。

无论是不是支持任天堂或者DS的玩家，都不得不承认一个事实：本应该以蓝光、HD-DVD与1080P为关键词的游戏“次世代”，最后的市场落在了一台画面落后这个世代10年的主机上面——而这台主机唯一和以前主机不同的就是掌机的便携性，以及借助触摸笔、麦克风的操作方式。DQ系列诞生20年以来，一直在日本享有国民级RPG的地位。而且历代的DQ都遵循着一个不成文的规定：这个系列的每一部正统最新作必

定在当时最流行的主机上推出，而且一经问世，都将成为广受关注的作品。有的时候人们不得不相信，哪部主机能够拥有新一代的正统DQ，哪部主机就是这个时代无可非议的王者。从这个意义上说，今天的DS确实配得上DQ这个游戏的分量。

但是，如此重头的大作在掌机上推出新作，这在以前是鲜有先例的。除了Mother 3等极少数作品之外，还真找不到这样的例子。Square Enix做出这样的决定，也并不是没有理由。设计游戏的堀井雄二是在看到DQM Joker的成功之后，才下定了决心让DQ9也登陆DS。在他看来，DQM的“轻便容易上手”和“支持网络功能”是借助了DS的机能实现的，在制作DQ9的时候，开发者最初想把它做成一个完全对应网络的多人RPG，从而彻底改变了DQ系列的游戏系统，使游戏网络化、动作化，本作的系统与之前的几代还是有着显著的区别的。

自从DQ9在DS上推出的消息公布之后，以前一直关注这个系列的玩家们也做出了不同的响应。因为这个系列的系统变化一直不是很大，而这次的改变使整个游戏都和前面8代不同了，所以有许多人觉得不能认同。根据日本游戏杂志的调查，对于DQ9登陆DS的决定，46.0%的玩家表示“不欢迎”，“欢迎”这个游戏的人占40.3%、觉得“该不该欢迎还不好说”的占8.5%，表示无所谓的人只有5.2%。但是说到游戏的系统，认同新系统的人只有19.4%，反对的人有53.9%，认为无所谓的占6.8%，尚未表示观点的人有19.9%。从一个侧面，我们可以看出大部分喜欢DQ的玩家对于游戏平台的支持也许见仁见智，但是对游戏系统的变化则很敏感。毕竟一个RPG变成ARPG之后就和以前完全不一样了，何况这是人人关心的DQ呢。

到了2007年4月底，Square Enix终于公布将游戏系统改回原来系列一贯坚持的指令式，但是堀井依然表示“尽管从动作游戏变回了传统的指令输入，但是游戏的动作要素还是有的”。但是不管开发者怎么说，在DQ9宣布回归传统路线之后，该作的受关注程度立刻赶上了FF13，成为期待值最高的RPG作品。而任天堂与Square Enix的股票，在DQ9的新消息发表之后，也都持续上涨。不得不说，这个游戏对于业界的影响确实有着举足轻重的作用。

从目前公布的情报来看，本作像3、4两代一样，可以决定主人公的性别。此外由于这一代已经采用了完全3D的人物结构，所以角色的身高、体重、脸部、发型、皮肤颜色等细节要素都可以进行设计。角色的名字最多可以达到5个字，比过去多了一个。

这次的DQ是寻找伙伴一起冒险，所以勇者们聚会的地点自然也不可少。以前在3代中活跃的“露伊达的酒店”在9代中再次登场，玩家们可以在这里互相认识，并且结成强有力的冒险队伍，到外面危险的环境中去探索。





DQ9作为新时代的《勇者斗恶龙》，在游戏的各个方面都做了比较大的改变。但是为了保证DQ系列的传统，制作者还是顺应玩家们的要求，对游戏的系统进行了保留。要说这一代DQ和以前的作品在角色方面有什么最显著的区别，那就是，历代的勇者都是有着自己独特的人格和个性的(哪怕是1代和3代那样看上去平凡无奇的角色，其实也有固定的性格)，而这一次，玩家要扮演的角色，就是他们自己。这也许就是真正意义上属于游戏者的《勇者斗恶龙》吧。

←DS的容量是本作制作面临的一大问题。这是一个外国玩家用photoshop恶搞的双卡带套装图。



原SQUARE投资的FF电影版虽然遭遇“票房毒药”的厄运，但也可谓是世人皆知。这期介绍的FF动画版在名气上就要小多了。

FF双周刊

《最终幻想：无限》（Final Fantasy: Unlimited，以下简称FFU）由株式会社GONZO和原SQUARE联合打造，从2001年10月2日到2002年3月26在东京电视台放映，全部共25集，是与世界超人气的RPG游戏FF系列所共有的世界观制作出来的动画作品。在播放前夕FFU的热衷度被广泛看好，在网络上爱好者站点的留言板上曾连续多日升温并不断走高。

当时的FF系列已经发行了10部正统作品，这份感动不仅传承在日本，还顺利扩展到了海外市场，完全采用电脑技术的剧场版CG电影也在那个夏天于好莱坞公映。紧接着，作为TV版动画系列的FFU正式拉开了帷幕。

动画版的舞台设定为近未来的地球，是被称之为“异界”的不可思议的世界。故事的前半部分就是在“异界”中展开，从长眠中醒来的主人公风与女主角莉莎相遇的一系列冒险。到处都出现狙击风的敌人，风自己也在追寻着宿敌的下落，以及异界居住者所恐惧的混沌，还有副标题“unlimited”究竟隐藏有什么涵义……未知的谜题编织出了厚重的剧本。FFU虽然是完全原创的故事，但游戏里的招牌特征像是陆行鸟、召唤兽、飞空艇等等都会逐一出场，四下洋溢着FF系列熟悉的味道。全新的最终幻想在此诞生了。



放映日	2001.10.2
类型	电视动画片
语种	日语
放映机构	东京电视台
集数	25话

FFU讲述的是在20××年，一个奇怪的黑色光柱突然出现在日本海上空，人们感到惊奇万分，日本军方更是派遣了大量飞机和船只前往调查。但是就在这时，一个巨大的黑色金属怪物从光柱里“逃”了出来，飞机军舰纷纷开炮一齐射击，这一来反倒激怒了怪物，一道耀眼的光束过后整个军队从人们的视线里彻底清空了。正当人们惊慌失措的时候，另一只白色怪物出现了，两个怪物不晓得因为何种缘由纠缠在一起；然而，在互相发出的黑光和白光击中对方后，它们却都消失得无影无踪……

若干年后，一对姐弟听说在黑柱下面的一个地铁站里有车可以通往异界，而他们的父母就是到了那边后一去不返。于是姐弟俩就这样踏上了走向异界的旅途，幻想的冒险故事也就由此正式展开。

其后的内容说实话并没有想像中的那么精彩，有点类似于《爱丽丝梦游仙境》的童话一般，主角一行人集合到一个新的城镇展开冒险，遇见的敌人也是多姿多彩——有爱吃甜食脾气暴躁的泰伊兰德伯爵和他手下的“四凯将”，还有神秘的魔枪手黑风（很像W高达的主人公希罗哦）和帅气的魔剑士白云。其实黑风就是男主角，但是每集他只在最后出现搭救众人，浑身上下流露出一



股不可靠近的感觉。他的武器魔枪更是厉害到没谱，通过魔枪射出不同颜色的子弹可以召唤出FF系列里的所有召唤兽。黑风由于某个原因失去了以前的记忆，魔枪不能随意使用，所以他还不是拥有同样力量的魔剑士白云的对手。“为你准备的子弹已经选好了。”这是他的口头禅，不过露琪怎么感觉有点像《北斗神拳》里健次郎的那句名台词——“你已经死了。”OTL

动画当中FF的风格非常明显，片头有标志性的水晶旋律曲，虽然很短；主题歌《超越幻想》（over the fantasy）出自系列御用作曲家植松伸夫之手，个人的感觉倒是很一般，和历代FF的曲子相比较而言。



第一集可爱的陆行鸟就出现了，第四集见到了希德，是个科学怪人，不，应该是长相英俊金发蓝眼（发型有点像克劳德 @v@）声音温柔的天才发明家，他的声优是关俊彦哦。

召唤兽当然少不了，不过风格都有点怪异，长得都够机械化的。召唤方式也很奇特——从黑风的魔枪里射出来，用“魂沙”。这里介绍一下，“魂沙”是代表不同意义的各种颜色的“沙”，装在透明的子弹壳里。每个召唤兽由三种不同颜色的“魂沙”配出来。每次黑风召唤的时侯都要说：“适合你的魂沙已经决定了！”然后一个一个介绍三种颜色的魂沙，再用很炫的动作扔到魔枪里（真的是扔，就像吃花生米的那个动作）。顺便说一声，黑风的魔枪里装的竟然是他的心脏，比较华丽的是召唤凤凰的时侯，我好像看到了“燃烧吧，召唤兽！”Orz

再重新回到之前的剧情里。动画讲的是孪生姐弟早川爱、早川优为了找寻失踪的科学家父母，在满月的0点13分13秒乘坐长着许多眼睛的诡异列车来到异界冒险的故事。俩人在列车上遇到了大姐姐莉莎与之同行，后来又三番四次地被黑风所救（虽然他本意没想着去救人）。黑风所寻找的魔剑士白云，在统治异界的泰伊兰德伯爵手下效力，但似乎又不像其他四凯将那样听其摆布，那么魔剑士和魔枪手之间有什么恩怨呢？莉莎来到异界的目的是什么？早川姐弟又能否找到他们的父母呢？

FFU的画面华丽，既有2d又有3d，参与制作的还有许多韩国人。虽然故事的内涵没游戏那么深，也还是值得收藏的，尤其对FF迷来说。有爱的同学不妨去找来看看，不过实物碟现在已经很罕见了。

FFU的手机游戏

株式会社INDEX与NTT DOCOMO旗下的IP公司签定合同进行开发此游戏，并由原SQUARE和动画制作公司GONZO协力制作。剧情游戏的可喜之处就是下载FFU的角色并有10种以上随时更新。游戏通关后累计点数，使用此点数可在站内购买其他角色。角色游戏就是操纵FFU 中人气角色进行游戏。



日本工北大学的川岛隆太教授等人近日透露，他们通过实验研究证实如果习惯于做菜的话，人的脑机能就能得到提高，可以有效防止人变迟钝。

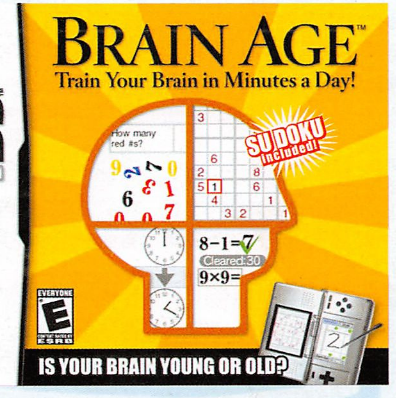
脑锻炼教室Vol.03

下厨房做菜能够使人聪明，据说女人们从经验中得出了这样的“常识”，许多男人却对此不以为然。为此，川岛教授与大阪燃气公司的联合研究小组一起，在22名男人的配合下，最近进行了为期3个月的实验。这是世界上首次进行这种科学证明。

参加实验的人都是几乎没有任何烹调经验的59～81岁的老年男子。他们在今年3月份至6月份之间，参加了每周一次的烹调讲习班，学习淘米、切菜和杀鱼等做菜的基本要领，回到家，每天也要做至少15分钟以上的厨房活，每周要做5次以上的饭菜。在讲习中，指导老师们还教给他们根据季节的变化考虑菜肴，并做出门买菜的准备等。

研究小组对这些老人参加讲习班前后每个人的语言能力和运动机能分别进行调查，实施了测定脑机能的测试。结果发现，他们的前脑和前额的机能平均提高了5个百分点。而同一时期没有做饭的男性群体就没有什么变化。川岛教授称，前脑和前额是掌握人的思考、认知、行动和情绪控制以及学习等大脑的中枢部分。他说：“痴呆症就是因这些机能发生障碍而引起的，”如果多让这些部位活动的话，“人就能够提高生存能力。由此可以缓和痴呆症状。”

该研究小组曾在去年进行过一次实验，让15名35岁～55岁的女性，在考虑冰箱中剩菜的同时，思考做菜。在切、炒和盛的做菜过程中，用光谱仪器对她们的大脑活动程度进行测定。结果发现，在任何阶段大脑的活动都很活跃。川岛教授认为，要使前脑前额的活动变得活跃，可以通过以下三个手段：一是读书、书写和计算，二是沟通，三是用手和指头制作一些东西。据说，炒菜做饭“比起用纸计算来，能更好地活动前脑前额。”



教授总结说：“本次历时三个月的实验证明做菜能使脑变得年轻。特别是人的思考能力变高了。通过做菜进行训练，可以提高对社会生活来说不可欠缺的能力。这一点不仅仅是退休老人，就是目前仍在上班的人也是有效的。”目前，日本到烹饪学校去求学的中老年男人正在急剧增多。

今天，脑白金在日本已经成为了一种现象，现在这股旋风又刮向了美国。而在脑白金台风登陆美国之际，游戏网站1up的编辑专程来到任天堂美国分部大楼，与公共关系部经理Matt Atwood进行了友好而坦诚地交流。从这篇采访中可以让我们得知许多有关脑白金的新的秘密。

深入探讨脑白金

——脑白金真的是太棒了，因为我讨厌数学。我的数学成绩一向很糟糕，可现在我却经常强迫自己去闯百题模式，看看我自己到底有多棒！

Matt： 我和你的情况一样。我痛恨数学，但我却尽量强迫自己把它做好，现在我只用一分钟的时间，便能在头脑里进行逻辑推理了。

——告诉我们一些有关川岛隆太的情况吧。他应该是一个现实中的人物吧，不是吗？他不会只是任天堂虚构的一个人物吧？因为他看上去貌似岩田老大呀！

Matt： （笑）我也听过这样的说法。不过，我还从未看过他们两个人在一起呢！

——我在网上到处寻找有关川岛隆太的信息,我还试着找了许多非任天堂官方的日本站点。那么,他到底是不是一个真人？



Matt： 这倒也是！ 除非东北大学也是任天堂的一个非正规销售站点，你才有可能找到他，但可惜它不是，我来告诉你实情吧。川岛他发表过许多作品，为多本刊物撰文，他是东北大学的一名教授。在涉足游戏业之前，他做过大量的调查研究，其中他的一本著作受到了任天堂与岩田聪的特别关注，这本书名叫《脑力训练》，当时在日本非常畅销。

——原来川岛隆太真的确有其人呀！那么请问游戏的创作构思从何而来？

Matt： 因为岩田聪希望推出一部能极大扩展任天堂玩家群的游戏，而他又注意到这本书很不错，于是他就将这本书引荐给一个新的开发组……

——这个新开发组应该是任天堂内部的吧！

Matt： 是的，我之所以说它是“新”的，是因为这个小组的成员都是一些年轻人，他们会从不同的角度去看待事物。当时，岩田聪把这本书拿给他们看，并下令：“请务必根据该书开发一部游戏，限期90天”。

于是在90天过后，开发组便开发出了一个大致原型给岩田审查。随后岩田又将该原型拿给川岛教授过目，川岛对此很感兴趣，并同意将他的名字借用到游戏中；而且他还亲自测试了作品中的大量训练习题，以确定它们是否真的能够促进血液流向大脑皮层——因为这才是这些练习的最终目的。

——真有此事？他们不是总在游戏中说这些试题是用来改善前额叶皮质区机能的么？我还以为这个多边形的脑袋只是虚构的呢！

Matt： 游戏能够增加通往前额叶皮质区血液流量的说法，是毋庸置疑的，它已经被大量试验所证明，你可以把游戏说明书中的人脑图解找来看看。开发人员曾邀请志愿者做过实验，在他们一边玩游戏的时候，一边用核磁共振设备进行跟踪监视，结果发现通往大脑前额叶皮质区的血流量确实是增加了。

——所以你们大肆宣扬该游戏可增强人脑健康，并不是瞎吹咯？

Matt： 我们绝对没有瞎吹。它的确可以促进通往前额叶质皮区的血流量，这肯定是真的，如果不是这样，大家就来声讨我吧！总之，我们已想方设法去证实它，因此，这一理论是千真万确的！

——虽然，这款游戏并不能真正解决脑部疾病，不过，游戏手册中所探讨的这些脑学理论，都是完全正确的咯？

Matt： 是的，完全正确。

7×8=56
4×8=32
3-1=
32
Erase



最近《高达00》风头还是那么强劲，挂上高达的名字就是最热门的动画。另外更正一下上期一个小错误，《机动战士高达00（double O）》的正确写法应为两个阿拉伯数字0，而不是两个大写英文O，然后作品名称是将两个零“00”念成“Double O”。

黑历史的机库

好男人开的高达必定是好高达 掌握着巨型狙击枪的浪漫男子

GN-002力天使高达(GUNDAM DYNAES)同样是民间武装组织“天人”(Celestial Being)所拥有的数台高达中的一台。力天使高达同样搭在了GN动力装置，一样拥有几乎无限的能源和相当高的性能。这台机体和GN-001相反，刻意强化了射击方面，因此几乎没有白刃战用的武器。远程武器方面主要武器就是挂在机体身上这挺GN狙击步枪（GN-Sniperifle），在动画中这把武器发挥了相当大的威力，命中率很高，此外还搭载有其他中距离战用的辅助枪械，几乎没有敌人可以靠近力天使高达。



说到命中不得不说一下驾驶员洛克恩・斯特莱特斯（声优：三木　一郎），从小就是精英培育的他现在在高达队员年龄最大，中宛如大哥哥一般的存在，作为队伍领队的他简单来说就是一个好人，是个好男人。而且他还养了一只黄色的哈罗，这可是比主角刹那还要高的待遇，可见这个角色的重要性。哈罗可不是仅仅娱乐用，力天使高达要进入狙击模式（Sniper Mode）可是必须借助哈罗的力量，这时候机体头部会变形，露出狙击专用的瞄准装置。其中在第五话中洛克恩拿出了力天使高达的大型外挂装备，一台巨型BEAM狙击炮，在哈罗的诱导下准确的命中了在大气层外宇宙的目标，令那个世界大惊失色。然后在第六话中力天使高达追加了装甲，装甲的控制也是有哈罗进行，以便洛克恩更专心于攻击。

在如此强大的性能下，西元2307年射击型MS之王非力天使高达莫属。

机体资料	
机体番号	GN-002
机体代号	力天使高达
出现作品	机动战士高达00
机体类型	射击型MS
制造商	不明
所属	民间武装组织“天人”
机师	洛克恩・斯特莱特斯
初次配备	西元2307年

内部环境	
全高	18.2米
本体重量	59.1吨

装备及设计特征	
固定武装：	GN-Sniperifle
远程武器：	GN-Sniperifle以及选用枪械



黑历史补充资料启动

基督教的天使们

OK,我们可以认为“天人”这个组织的制造高达的那个人是个虔诚的基督教徒,或者是一个喜欢给自己脸上贴金的家伙,因为《高达00》中目前出现的高达都是以神的使徒——天使来命名。

神花了7天造万物是大家熟知的,可是圣经中并没有直接记载天使的制造过程,可见这是高度机密啊(笑)。“因为万有都是靠他造的,无论是天上的、地上的、不能看见的、或是有地位的、主治的、执政的、掌权的、一切都是藉着他造的,又是为了他造的。”(歌罗西书第一章:16节)天使的职责是侍奉上帝、歌颂他,但是天使和人一样有自由的意志,也会对上帝出现接受和不接受的反应。在日本动漫作品中天使最经常是作为神的军队出现,这也是天使的使命之一。当然天使强大得难以置信,那么在现在的概念中天使成了最强的军队,于是高达这么命名,也算相当俗气的。

对于天使分级恐怕也是在日本动漫中接触到的。天使的确有等级,这次就介绍一下这台GN-002力天使:

力天使(Virtues),这个名字的含义是高洁、美德。在基督教的信仰中,力天使号称是上帝所造的第一批战争天使,他们是战争的先锋部队。属于第二级第二等。他们驻守于天与地的界限之间最危险的地带来捍卫天界,防止恶魔的入侵,或者是在人类的心中保持人心的平衡。但是这个天使没有出现于《圣经》之中。

黑历史的真相

回归现实纪元的《机动战士高达00》
月莺和翔武的《高达00》杂谈会之二

关于备受瞩目的女主角王留美

月莺:噢噢噢噢!毫无疑问,这是高达史上串红最快的女性角色,这是现时最受欢迎的中华娘——王留美!仅仅在第一话就出现了无数的同人,走红的原因也是各说纷纭,难道就是因为日本的中华娘情节?

翔武:我个人认为是第一集中的旗袍和团子要素。

月莺:这些都是中华娘要素之一呢。另外区别于以往女主角从第1话到第52话一套或是少少几套衣服的传统,王留美到了第6话依然保持有新装束出现,目前已经有7个造型,难道这是因为制作商的良心被狗叼回来了吗?

翔武:这可麻烦了,虽然说能讨好观众们,但是照着趋势,手办的插画家会疯掉的(—_—)

月莺:如果手办能出52个造型以上了,这样我们才会疯掉吧?收集全套得有点实力才行。这样史上最能圈钱女主角名号就非留美莫属了。留美FAN们,看好自己的钱包吧。┐(・Δ ・)┌





文：正树

机战天空

机战天空栏目再开，本期开始先给大家介绍《魔装机神》这部作品的一些设定。

魔装机神的世界(一)

◆序言

随着PS2版《超级机器人大战Original Generations》的热血奋战，对于“魔装机神”这一BANPRESTO原创世界的话题也随之火热起来。了解“机战”历史的玩家应该都知道，从《第2次超级机器人大战》开始到《超级机器人大战F》一直就是以与DC间的战争为主线的机战“正史”，而在正史中的一组“味方的伙伴”贯通始末，而这些都是在平行世界中发生的。这一组味方的伙伴分别是“塞巴斯塔”(操纵者:安藤正树)、“古兰威尔”(操纵者：黄炎龙)、“卡迪斯”(操纵者：迪蒂·诺尔巴克)、“查姆吉德”(操纵者：贯家零)以及不是魔装机系列的“瓦尔西奥尼(后期为瓦尔西奥尼R)”(机师：琉妮·佐尔达克)。当然，还有一个“古兰森”(机师：白河愁)。但是，由于游戏系列作品的世界观设定的不同，也使得一些细节设定方面也有着不同。而在OG出现之后，魔装机神的设定世界已经有了三个不同的设定。一个是原作设定（《超级机器人大战EX》和《超级机器人大战外传 魔装机神》的设定），另一个是《超级机器人大战α》和《α外传》设定，第三个是“OG”的设定。这三者之间的设定有些在时间段上相同，有些却不存在某些事件的定义。下面我们还是从魔装机的起源说起吧。

シュウ

◆魔装机以及魔装机神的起源

魔装机原本是为了应对兰古兰的危机而制造的泛用型兵器。由于王室阿卡迪米的预言说将要出现魔神的威胁，为了守护兰古兰集成魔术与炼金学的精髓制作而成。

主动力是福尔卡纳利（Fulcanelli）式永久机关。相比于以前的奥尔菲留斯（Orphelus）式永久机关,可以得到数十倍的能量。但是，由于是需要特殊的契约的必要的机构，所以无法允许大量生产。装甲是闪蓝魔铜（Orichalcum）。闪蓝魔铜是只有在兰古兰附近产出的稀有金属。由于加工要求有特殊的技术和魔力，所以并不讲究硬度与强度的金属，几乎很少被用于在武器装备上。魔装机的一部分使用的是强化陶瓷。

操纵魔装机并不只需要魔力，还需要有“生体能源（Purana）”。激发感情，使生体能源流活跃，可以完全发挥出魔装机的性能。

魔装机全部制造了16台，在其中性能最优秀的被称之为“魔装机神”。魔装机都有着各自的守护精灵，魔装机神还得到了4大精灵：“风”、“炎”、“水”、“大地”的加护。

新历4951年,魔装机第1号“诺露斯”完成(“诺露斯”由于在之后能力不足，并未被正式采用)，4955年，全部机体下线。

魔装机的机师并没有特定的选择，但魔装机神有着其自身的意志，并选择机师。魔装机神与机师的关系将一直持续到机师死亡为止。

◆关于神

现代宗教中存在的这类神，已经消失了。留下来的并不是抽象性的，而是实在的，拥有超常能力的而存在的神。

现在虽然已经确认的只有创造神“基佐斯·古拉吉奥斯”、破坏神“塞巴·沃路克尔斯”以及调和神“路查姆诺·拉斯菲特特”这3柱神,但只有破坏神“塞巴·沃路克尔斯”是确定存在的,关于创造神“基佐斯·古拉吉奥斯”和调和神“路查姆诺·拉斯菲特特”，近世没有确切的信息,对于是否存在还抱有疑问。

这3柱神是超太古的现代人类以前的智慧生命体的残留思念的说法更有说服力。

◆关于精灵

在拉·基亚斯的精灵主要属于4种(大地、风、炎、水)的其中一种。这4种也被叫作四大精灵。

精灵是在经过了长久的年月后，持有自我的样子而出现。它们迟早作为拉·基拉斯的神话中的精灵王而登场。其中风之精灵塞非斯、水之精灵伽德、大地之精灵查姆局、炎之精灵古兰巴最为有名，并成为各自的魔装机神名字的由来。

每个精灵虽然都从属于4种之一，但它们的属性却各自不同。比如说，风之种中的精灵也有许多，存在着有“春风”、“台风”、“砂岚”、“阳炎”等不同的精灵。在这之中，经过长久的年月中为了追求那个种类的纯粹化，也有成为风这一精灵的。这样的精灵的状态的高纯粹化的高级中，叫做高位的精灵。

◆精灵的个别名称

风的要素更强的精灵

“风”塞非斯、“龙卷”基奥理克、“砂岚”索雷德、“阳炎”加诺克

水的要素更强的精灵

“水”伽德、“冰”福露印修、“雾”拉丁姆、“雪”扎那

炎的要素更强的精灵

“炎”古兰巴、“雷”伽路南莎、“电光”迪海姆、“热风”杰启

大地的要素更强的精灵

“大地”查姆局、“森”迪阿诺斯

另外,还有不属于4大种族的精灵种的“光”、“暗”、“刻”、“空”的存在。

◆人物设定

安藤正树 マサキ＝アンド一（マサキ）

声优：绿川光

原作、α、OGs共通设定

体育万能，热血汉，有着丰富感情的典型的主人公类型。作为魔装机的机师被召唤至拉·基亚斯，后被塞巴斯塔选作操纵者。十分严重的方向音痴。自己虽然是想成为第二位的，但由于是很容易受骗的性格，成为第三位的时候更多。拥有着叫做小白与小黑的猫型的使魔。

但是，与拉·基亚斯有着一定关系的白河愁使用策略使得兰古兰王都被破坏，正树因而失去了恩人。他考虑到白河愁和古兰兹会给地上世界带去灾难，决定与塞巴斯塔一起追逐白河愁。

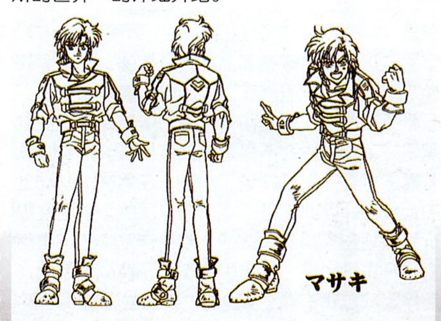
α中的不同设定

和α都是发生在相同的时间上的“EX”中，白河愁被正树击败而回归拉·基亚斯，其后与α外传发生在相同时间上的“第三次”中，并没有存在着发生在地上事件。此外，谢奥姆在地上出现的事件也是α外传中原创。

OG1中的设定

在安藤正树追逐白河愁到地上世界后，在南极偶然与白河愁相遇。

由于篇幅限制，下篇将介绍其他剩下的人物与机体，并视篇幅的长度放上“地底世界拉·基亚斯的世界”的详细介绍。



POCKET STADIUM

口袋竞技场

这个版块是为了让大家了解游戏中的体育世界而诞生的，喜欢运动的朋友请不要错过。

实况足球发展史

Winning Eleven4

平台　　PS
发售时间　1999年9月2日

在1999年9月2日，WE4面世了。但是上市后却是恶评如潮。玩家们都已经习惯了《WE3VF》中的爽快，但是到了WE4中却发现人物的动作很生硬，操控的感觉完全变了。所以当时很多玩家都对《WE4》采取了排斥的态度。



其实现在回过头去看,就可以发现《WE4》其实是《WE》系列真正的变革始祖,以前的《WE》作品中球员和足球基本上就是一体的，带球时转换方向很轻松，虽然在过人的时候爽快感十足，但是很不真实。于是在《WE4》中带球变向时就需要一个过程，而不是直接就转过去。这种人球分离的构架一直延续到了今天，在爽快的基础上加上真实。除此之外，本作中球员的个人特性也开始显现出来，球星级的人物在游戏中的特点都会一一表现出来。本作中还加入了技战术系统，使得足球游戏不再是单纯的“带球射门游戏”。

J. League实况 Winning Eleven2000

平台　　PS
发售时间　2000年6月29日

《J联盟》系列的最新作品。这代《J联盟》可以说成为了《WE》的“试验田”。《WE》中的很多新要素都是首先推出在《J联盟》系列当中的。本作在控球的真实性上有了进一步的调整，球员的动作不再生硬，而且控球的手感也更好了一些。不过本作并没有引起太大的反响，基本上可以说是一款过渡性作品。



Winning Eleven2000

平台　　PS
发售时间　2000年8月24日

本作可以说是PS时代最有影响力的《WE》了。在《2000》中，球员在场上的一切动作越发真实，同时《WE4》中那种为了追求真实而出现



的生硬也不存在了。爽快+真实就是形容本作最好的名词。本作中很多的细节都被重新调整了，或许是考虑到玩家对新的游戏系统可能还是存在排斥，本作在球队的数量上有所增加，比如奥运会队伍。很多玩家在接触过这款作品后才对《WE4》改变了印象，可见KONAMI的革新还是取得了成绩的。不过本作中还是有一些令人不满的地方，比如无敌的二过一。基本上是人就能过，不管前面的后卫是谁，说过就过。但是瑕不掩瑜，本作的优秀素质还是在玩家中获得了一致好评。

J. League实况 Winning Eleven2000 2nd

平台　PS
发售时间　2000年11月30日



本作的名头是“20世纪最后的WE”，但是可以形容本作的就两个字“冷饭”。从这一代作品开始，世界版的《WE》已经明显现出主导地位，而“J联盟”能够吸引到的也就只有日本国内的玩家。

在2000年3月，索尼发售了新一代主机PS2，机能大大超越了PS，所以《WE》的世界也转到了PS2上面。

Winning Eleven5

平台　PS2
发售时间　2001年3月15日

新的平台带来的就会是新的感受。借助PS2强大的机能，屏幕上的《WE》第一次变得如此真实，球场效果、草坪以及球员的动作，无一不显示着机能带来的好处。球员在回放中的面部表情越发真实，在比赛中可以使出的动作也越发丰富，这也是后面每一作《WE》中都会加入新动作的先河。由于机能强大，可处理运算的数据量也增加了，所以本作越发显得真实，《WE4》中的“无敌二过一”也得到了修正。此外，本作中的“中国队”可是《WE》史上最强的中国队！本作的真正意义在于让玩家们知道了“原来足球游戏也可以这样真实”，这也是《WE》走向成功的一个关键所在。注：从本作开始，《WE》抛弃了“实况”这个名字。



J. League实况 Winning Eleven2001

平台　PS
发售时间　2001年6月21日



不知道KONAMI是觉得PS还有余温尚存，可以继续从中榨取油水，还是“炒足球冷饭”吵出了习惯，又推出了这么一款作品。也许有玩家会说“这不是最新的《J联盟》吗”，但是我们可以想想，既然是“最新作品”为什么不推出在“最新主机”上呢？要知道，在PS2上开发游戏可远没有PS3难。本作实在是没什么可说的。

传说中的小镇——寂静岭。
每当浓雾降临的时候，你会找到这里
镇子上的一切似乎都是正常的，
但是当你看到那面沾血的镜子的时候
把手放在上面，你就会惊异地发现
自己进入另外一个血腥而恶心的世界。
在这里，你能够活着出去吗……



PSP	KONAMI/CLIMX	2007.11.13
	AVG	1人/39.99美元
寂静岭 起源		576KB

一切故事的起源都从这里开始

这是一款与著名恐怖冒险AVG《生化危机》齐名的作品，它所拥有的恐怖，是那种看不到的恐怖。在一片白色的雾中，你看不到任何东西，只能凭借感觉慢慢前进，走着走着突然身上的收音机响了起来，伴随着刺耳的噪音，与之而来的是一个从未见过的恐怖怪物，而你手中只有为数不多的弹药，有些时候，除了逃跑之外，别无它法。这部作品相比动作性要更加强调对故事情节的渲染，随着游戏的进行，玩家会逐渐地深入主角的内心，从而了解到整个事件的始末。

这款游戏就是由KONAMI制作，曾经改编成为电影的著名游戏作品《寂静岭》系列。这部作品多款正统续作都是发售在家用机平台上，而凭借PSP的强大机能,这款著名的惊悚恐怖冒险游戏在PSP平台推出了原创新作《寂静岭——起源》。

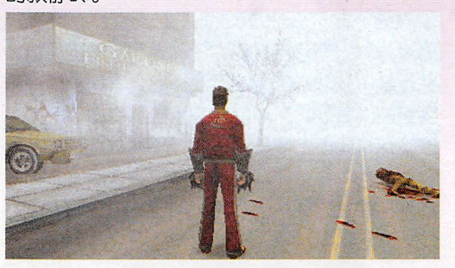
《寂静岭——起源》，是该作品首次在掌机平台上推出的正统作品，游戏将故事情节设定在《寂静岭》初代之前，跟随Travis O'Grady，我们将会知道寂静岭是如何形成的。

这部作品虽然预定将要在07年11月13日推出，但是在8月下旬，网络上却出现了一个泄露版，这个泄露版里的内容正是在E3上所提供的试玩内容。这个泄露版的容量达到1GB，但是实际流程却很短，流程发生在医院内，在这里我们会第一次走入里世界，并且将要在这里消灭一个令人恐惧的怪物。





正式版游戏与以前网上放出的试玩版的最初章节基本上相同，在泄露版中主人公Travis O'Grady在跑步的时候没有体力的设定，不过在正式版中已经加入了体力设定，在长时间跑动之后体力透支，会出现疲倦的姿态。此外正式版还在包括画面背景以及游戏图层中进行了一些大幅度改动，在游戏中你会看到更为优秀的寂静岭。



游戏基本操作与上手方法

玩过以往寂静岭作品的玩家一定会对《寂静岭》初代的操作记忆犹新，《寂静岭》相比《生化危机》来说更加趋向于真实，角色在移动的时候如果撞到墙上就会出现用手扶墙的急停状态，在后退的时候也会小心翼翼地一边看后面一边移动。到了4代这种设定开始逐渐取消，更加向《生化危机》靠拢，快速转身也专门做了简化。在我们所要介绍的这款《寂静岭——起源》中操作则完全偏向于4代，移动更加方便顺手，而在想要快速转身的时候只需要根据角色的方向朝着相反的方向按模拟摇杆就可以，只不过有些时候在连续移动中视角会突然变得让人不适应，不过好在按L可以及时地将视角调整到最佳状态。

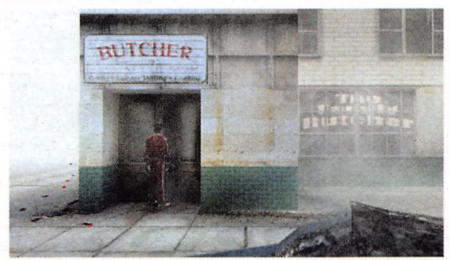
根据情况选用合适的武器

在AVG游戏如《生化危机》、《恐龙危机》、《寂静岭》、《寄生前夜》等在武器选择方面都需要按下道具菜单后在里面更换，如果能够做到随时随地自由地更换武器的话那么游戏就会更加爽快，武器快速切换设定也是众多玩家想要在AVG中加入的设定之一。在《寂静岭——起源》中这个设定被加入，因为这款游戏采用了多武器系统，在游戏中你可以找到许多用来攻击敌人的武器，包括：电视、衣架、锤子、手术刀等武器。这些武器都不是可以一直使用，武器会有一个破损度，

当你使用到一定程度的时候武器就会坏掉，而且此时会出现特效加以表示。拥有这么多的武器在进入菜单选择武器自然就会变得麻烦，所以制作小组将快速切换武器系统引入其内。在获得武器后按下十字键的左或者右键就可以快速地切换想要选择的武器，切换武器后主人公就会将它拿在手中。

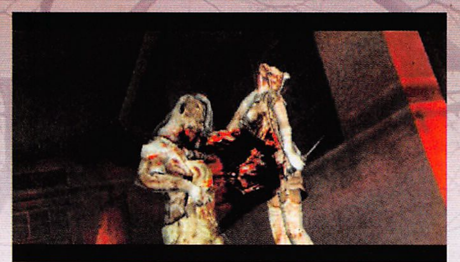
保留传统与创新同时体现

游戏在追求创新的同时，还保留了大量《寂静岭》系列的经典系统，好比说风格返璞的菜单界面、令人怀念的地图系统、各种经典道具等等……，音乐与光影也仍然沿用以前的风格，实在是一款非常优秀的游戏作品，本作作为一款全新的《寂静岭》作品，在系统上也做了一些更改，这个更改方便玩家更加容易地进行游戏。在游戏中当一些道具或者是关键点出现时，Travis的头部便会自动地转向那个地方，玩家可以很方便地知道道具或者关键要素的位置。



由细致画面构成的恐惧感

游戏有着绝对不会输给PS2的画面表现，强劲的光影表现，以及糙点给你的朦胧感和一些制作精良的背景设计，这一切构成了PSP平台最佳的恐怖冒险游戏。



注意：为了更好地体验游戏，请在进入游戏之前戴上您的耳机，并且将房间的灯关闭。

小提示：刚刚拿到地图的玩家一定会对寂静岭中庞大的地图感到吃惊不已，不过请不要担心，地图虽然很大，但是在实际游戏中有很多地方你都不能够进入，能够进入的地方一定会有通过游戏所相关的东西和道具，所以在本作中是基本上没有迷路这个概念的。

游戏操作与按键对应一览

十字键上	打开快捷道具菜单
十字键左/右	开启快捷道具菜单并且选择道具
模拟摇杆	控制角色的移动
L/R	切换游戏视角/变成攻击姿态
△键	进入游戏地图
○键	开关手电筒
×键	拾取物品、确定、调查、攻击
□键	取消，按住移动则是跑动状态
START	暂停游戏；此时在屏幕右下角会出现选项，如果在剧情的时候按下START的话就会出现三种选项，分别是按圈跳过剧情，按START回到游戏，按方块退出到游戏开始的菜单选项。
SELECT	进入菜单，在里面可以进行道具的调查，选择以及使用。

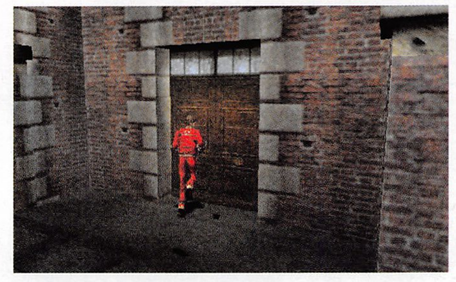
在黑夜戴上耳机准备真实体验！

从收音机中传来的声音，传入我的耳内，虽然这并不是我所喜欢听的节目，但是为了得到这个城市最新的消息，开着卡车往返于城市的我还不得不继续听下去。车外在不停地下着雨，伴随着无聊的路程，我的意识逐渐开始恍惚，一些以前的经历不断地从我脑海中闪过。在不远处一个被白色长袍包裹着的人，出现在马路上，我抬眼看去的时候她已经来到了路上，我急忙按下刹车，卡车及时地在她面前刹住了。那个人也许是因为



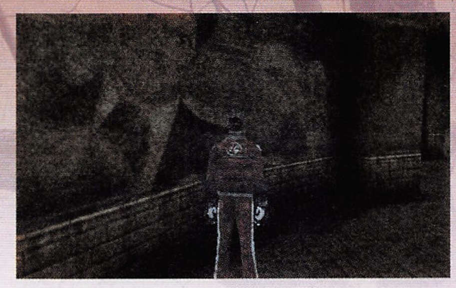
受到了惊吓倒下了。我走下车去试图上前查看她的情况，但是很诡异的事情发生了，就在我下车后，车的后视镜里面突然出现了一个女孩的影子，我急忙向后看去，但是身后并没有任何人存在，我很莫明奇妙地摇了摇头，再次向前看去的时候，被白色长袍包裹着的人已经不在了，担心这个人的我在一种特殊力量的引诱下不断地前进。





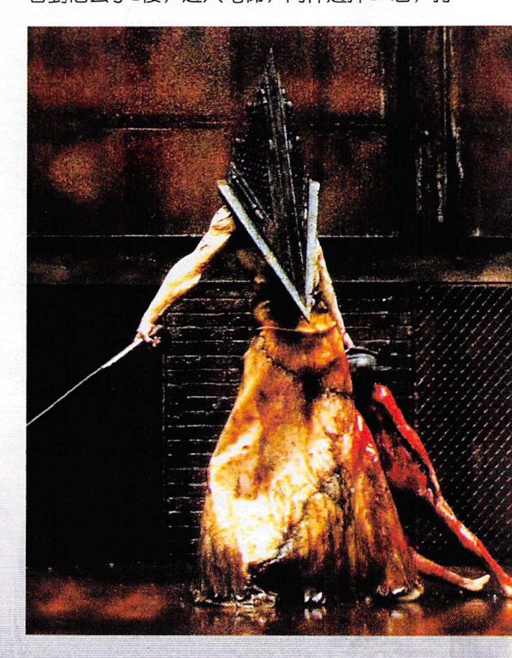
CG过后就可以正式地操作了，游戏将开场部分和字幕相融合，在前进的同时游戏的STAFF也会相应地出现，一直前进后就会触发剧情，主人公面前出现了一个被大火包围的房子，而在房子内却听到了一声惨叫，为了救人主人公进入了大火之中，来到房间内一直沿着可以前进的道路前进后会在一个场地中遇到一个被火严重烧伤的女孩,而这个女孩的身下仿佛是一个类似于宗教仪式的标志，上前抱起女孩后，在一种特殊力量的帮助下成功地逃出房子，逃出房子后由于火灾的原因,Travis体力不支倒在了地上，醒来后发现自己躺在一个长椅上，而自己所在的地方正是一个名叫寂静岭的小镇，这里到处都是迷雾，由于担心那个被火严重烧伤的小女孩我决定前往地图上最近的医院看看有没有她的消息。根据地图上的标示前进不久就会进入第一个场所——医院。

这是一家医院，我来到这里的目的就是为了寻找一个因为火灾而来到这里的女孩，但是随着我的脚步逐渐移动，我发现这家医院并没有我想像中的那么祥和，残破、荒凉，它甚至带着一丝恐惧。医院里面一个人都没有，似乎这种气氛在

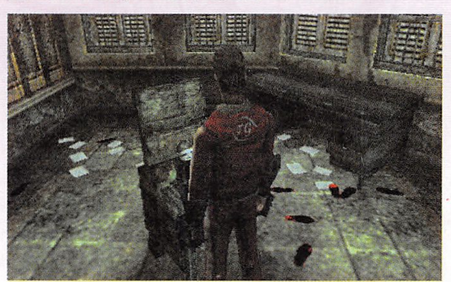


告诉我这并不是一个正常的现象，但是人总是充满了好奇心和一些自以为是的使命感，而我此时就被这些感觉所包围。身体不由自主地在移动，缓慢地移动，经过走廊，经过一间间被锁住的屋子，回头望去，虽然我距离大门只有短短的20米，但是我却认为我在这里已经呆了好长一段时间，碎裂的窗口随着风慢慢地摇摆，那种属于寂寞的恐惧仿佛将我带入了另外一个世界，而就在此时当我快要感觉到绝望的时候，我在前面看到了一个人，而他则是这里的主治医师，他所给我的第一感觉就是怪，但是你非要让我说出具体他怪在哪里我却说不出来，真是一种很微妙的感觉。经过短暂的询问，他告诉我说这里并没有一个被严重烧伤的女孩住进来，虽然他一再地否认并且对我表示不耐烦，但是我却坚信她一定在这里……

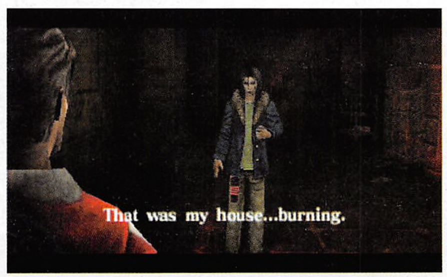
医生走后通过电梯的楼层指示灯，我们可以看到他去了2楼，进入电梯，同样选择2F后，打

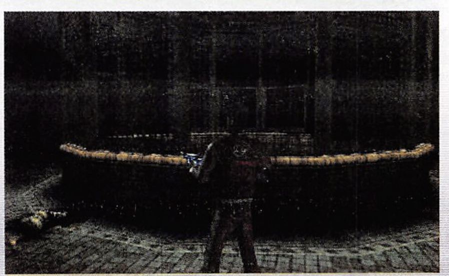


开灭火器旁边的大门，在这里我们遇到了第一个让我们感觉到熟悉的敌人——医院护士，赤手空拳的Travis O'Grady环绕四周后，发现在医院的长椅上放着一把锤子，剧情结束之后上前拾起锤子，并且将其装备，就可以用四击将其击倒。红字部分：游戏所存在的QTE系统将首次在这里登场，当护士快要靠近主角并且对其使用攻击的时候，如果距离合适，那么就会出现QTE系统，玩家需要连打叉键，挣脱护士的攻击。消灭护士后直走打开写有205字样的大门进入里面。

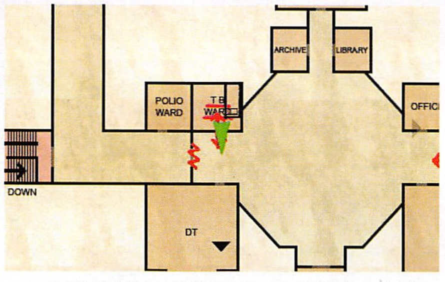


205房间是一个标准的小型病房，在正对镜子的左边我们可以找到一份文件，在里面四处转转并没有发现其它任何有价值的东西，而就在我们准备出门的时候， 不可思议的情况发生了。在镜子的另一端，出现了一个女孩，她看着主角并且在镜子上印上了一个手印。来到镜子前在手印的位置调查，这时就会发生剧情。主角用自己的手与血手印重合后，发生了表里世界切换，剧情结束之后我们来到了里世界。





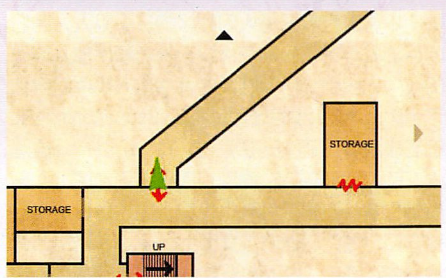
里世界是一片充满了血污的世界，到处都是红色的锈迹与血迹，而且空气让人感觉到十分地压抑。在镜子右边的床上可以找到一把手术刀，而在左边原来放文件的架子上，我们则可以找到一个道具——塑料肺。在门右边的架子上可以找到一瓶回复剂，将这些东西都拿走后出门，与表世界相同的是有两个可以打开的房间，这两个房间一个是厕所，另外一个则是小型手术室，在厕所我们可以找到一个金蛋，而在小型手术室内我们除了可以得到一个衣服架子作为武器之外，还可以看到一个用来保存一些器官的冷冻保存箱。打开箱子是需要密码的，但是现在我们还没有得到任何有关于密码的信息，所以只能先将它放在这里。



来到通向下层的楼梯后，在楼梯入口左边可以找到一个锤子，而在通向楼下的第一个台阶上我们可以找到一瓶回复剂。下楼梯后有着银色头像的门目前还不能够打开，而旁边有着不死鸟标记的房间则可以使用先前得到的金蛋进入。进入后里面是一间厕所，在厕所马桶上我们会发现第二个重要道具塑料肝脏，入手后对着厕所的镜子调查便可以返回表世界。在表世界的厕所门上我们发现了一个提示；AMY · 31，先不管这是什么暂且记下。同样在另外一个马桶上我们找到了一把职员休息室的钥匙。这时我们打开地图，来到STAFF LOUNGE，开门进入后在里面找到另外一把检查室的钥匙，同时我们在里面看到了另外二组重要的提示；LUCY · 23和X光片上的提示Sarah · 19。记下这些提示之后回到一开始有冷冻保存箱的房间，在要提示输入密码的情况下输入312319，冷冻保存箱打开后得到重要道具——塑料心脏。得到塑料心脏后原路返回检查室，在得到最后两个部件塑料大肠和塑料胃之后，我们就可以根据提示进行组装。在人体模型面前按照肠、胃、肝、心和肺的顺序进行安放，全部放入后人体模型的眼睛睁开，而我们则得到了眼球。

得到眼球后回到有银色头像的大门前，对其





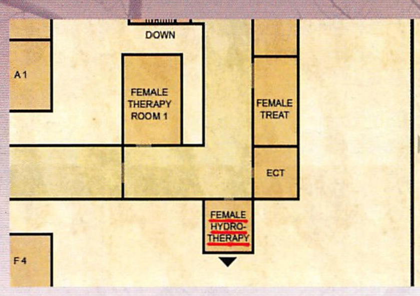
刚一进入另外一扇门就看到毛骨悚然的一幕，护士被倒三角头使用巨大的屠刀一刀两断，难道他是我们最难对付的敌人？倒三角头离开之后，对面的肉上带着一把菜刀。两扇门之间还有一个大回复药。取到这些道具后从前面的门就可以离开这个令人毛骨悚然的地方。出门后继续向着地图上标有红色圆圈的地方前进，那里就是我们的目的地精神病院。前进不久就是精神病院的大门，在里面经过一段长长的路后我在一个并不是很起眼的地方找到了精神病院的入口。进入病院后，我首先在一间大房间内找到了一把手枪，这下子终于得到了这个经典的武器，威力并不强的手枪，以前找到的子弹都可以使用了，不过手枪的攻击力并不是很强，也就是占了一下远距离攻击的“便宜”而已。入手手枪后来到East Solarium房间在里面拿到一份地图和一份文件，得到这些道具后从另外一扇门离开，离开后遇到了在火中被烧死女孩的母亲，她自己说是她自己想要烧死她的女儿，而Travis 救了她简直是多管闲事，Travis不解问道为什么这么做，但是她却没有回答，剧情结束后来到右边的楼梯入口处来到二层，刚一进入楼梯入口旁边就是一个存盘点，先来到2楼，一进入2楼就看到一个飘浮在空中的铁笼怪，将它消灭使用眼球打开大门。门开了，里面是一个完全被鲜血与脂肪包裹的世界，在这个世界的正中央我们看到了一个让我们非常熟悉的怪物，来自于2代的邪恶生物，它就是我们在泄露试玩版中所要对付的最终BOSS，BOSS战非常简单，拿起之前得到的武器对其猛烈地进攻吧，没有多久它就会倒下。

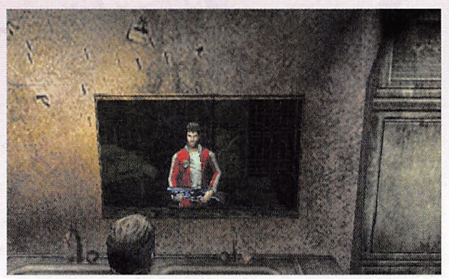
地面逐渐开始变形，一个类似于宗教仪式的印记出现在地面上，我看到了她，那个曾经在火中严重烧伤的女孩，她完好无损地站在我面前，飘浮着，没错我相信我的眼睛，她确实飘浮在空中，此时我感到我的大脑异常的疼痛，就好像快要爆裂开一样，痛苦让我对她臣服，我慢慢地跪在了她的脚下，我只求这份痛楚能够快点离我而去。现实与虚幻竟然在此时如此相近，我沉沉睡去，我并不希望醒来，即便让我永远活在梦中……

再次醒来的我，发现躺在医院大门的躺椅上，一个身穿红衣服的护士对着我亲切地询问我的状况，和她简单的寒暄几句后，知道了她名叫Lisa，而且她也好像知道火灾的事情，但是据她所说那个送进来的小女孩已经死了。又聊了几句后，和她告别，我从原路来到一个标有EXIT的大门前开启大门后离开了医院，下一个目的地是地图上标有红色圆圈的地方，但是如果想要前往那个地方就必须要首先经过屠宰场。

屠宰场是一个很恐怖的地方，因为这里到处都是杀意，进入屠宰场后旁边有一个存盘点可以记录游戏的过程，而屋子里面可以找到两个道具，

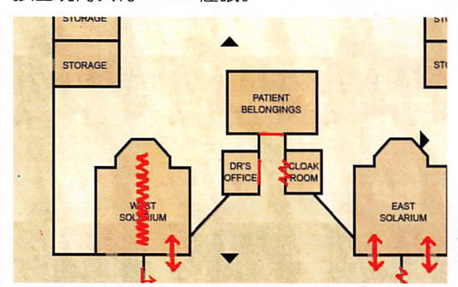


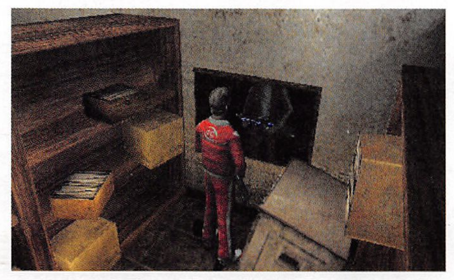




掉后右转进入一扇门后，在里面取得道具后出来按照原路直走进入大门，这里是一个通行处，直走进入TB WARD 后在锅炉处按照135135的顺序解开谜题，随后得到钥匙，拿着钥匙来到楼梯处进入最下层，最下层有一些皮比较厚的怪物，需要小心，看地图来到UP标示正上方的长通路上，通过楼梯来到2层，先来到FEMALEHYDRO－THERAPY，按下墙上闪亮的开关后剧情出现，浴缸内的钥匙被水流冲了下去，出来之前先在房间内存档。接着来到FEMALE TREAT房间内，在里面通过镜子进入里世界。进入里世界后床上摆放木偶的位置处可以取得子弹，接着出门来到楼梯处，1层位置有一个存盘点，存盘后进入一层,进门后先向右走，这时画面突然变成黑白色，内容是Helen和她儿子的对话，对话结束之后画面恢复正常，进入女厕所后通过里面的镜子回到表世界。回到表世界后先来到Female Dorm 5，在里面可以得到若干道具和一把钥匙，得到钥匙后来到patient belongings，用钥匙开门后，发现这里是一间档案室，在里面可以获得病例报告，散弹枪子弹及一台打印机。接着在这里通过镜子回到里世界。在门上得到散弹枪的同时也打开了大门。出门一看这里已经变得十分扭曲。一路搜刮能进入房间内的东西，接着通过楼梯来到最下层的East Pipe Room，在下水道位置得到被冲下来的钥匙。得到钥匙后来到2层的中间位置在那里有一个Archives房间，来到这里需要在里世界层通过镜子切换回表世界。

来到楼梯口的Storage房间内回到表世界。来到2层后直接来到Archives房间，一进入这里画面又变成了黑白色，同时耳边响起了熟悉的声音，这里是一个用来存放影像资料的仓库，里面有一个镜子。通过镜子回到里世界后会看到架子上放着一把武士刀。出来后通过最下层左上的楼梯来到第一层，出来后正好前面的大门就是Man Seclusion，先在里面搜刮一下道具，接着进入Infirmary房间去解开谜题。这是一个木偶谜题，每个木偶对应着男病人囚禁区的一个犯人，我们的目的就是将下面的药片按照颜色顺序放入他们的嘴中，按照绿蓝蓝红黄的顺序放入药片后得到了钥匙。得到钥匙后原路返回到Storage房间内，回到表世界。回到一层后进入Dr,s office房间内,在里面得到钥匙,得到钥匙后来到地图上女厕所的位置，在里面回到里世界。出门后直走用钥匙开门，进门后遇到了女护士LISA，和她交谈后她哭着跑开了，进入她坐着的5号室在里面遇到了Travis的妈妈，只不过他的妈妈已经变成了一个怪物。将怪物消灭掉后得到另外一个三角，小女孩出现再次将Travis催眠。

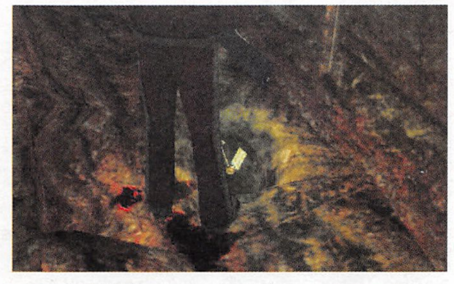




醒来后发现自己在病院大厅的躺椅上，剧情结束后离开病院。刚一出门就看到一辆车，在车的后备箱内有一把钥匙，得到钥匙后，看一下地图发现下一个目的地是ARTAUD THEATER。通过屠宰场一路向上来到Lumber yard后从小路进入在大门处用钥匙开门，进入后穿过这里来到路上，前行不久会发现通往剧院的路已经断掉了，

所以只能改走下路，一路沿着血迹来到Greenfied partments房间，房内拥有大量道具， 不要错过，来到床上有一具尸体的地方后通过地上的坑洞来到下层，再通过大门来到街上。出来后直行不久就是阿特德剧场。在售票口处使用门票后就能够从大门进入。Box office处存放着剧院的地图，前面的墙上有存盘点。从正门进入后前行不久再次遇到LISA，LISA因为很喜欢剧院所以来到这里，剧情过后从左侧的门进入，再从后台出来后来到了舞台上，在舞台上将会再次出现黑白画面，一路来到右侧的舞台后，在里面得到道具接着再从存盘点旁边的门出去。向上走会遇到新的怪物——木偶怪。消灭后进入Directors office取得太阳印记后，来到MAN DRESSING ROOM，通过里面的镜子进入里世界。出来后回到Directors office在里面得到钥匙，得到钥匙后

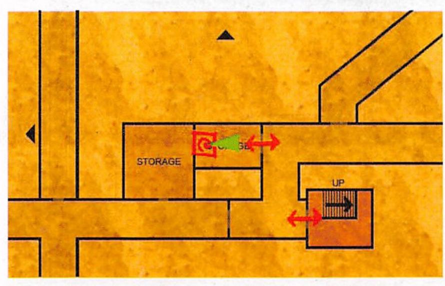




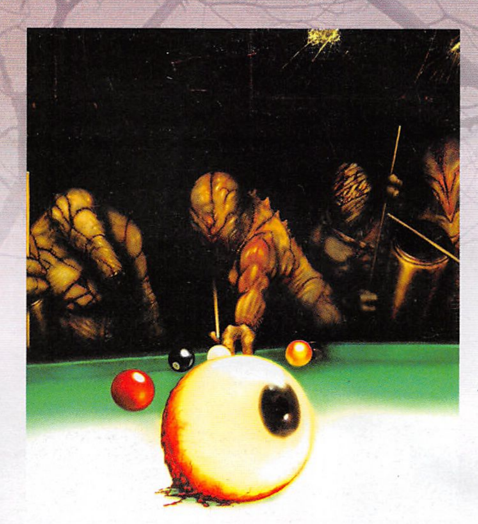
再回到表世界，来到大厅左边，上楼梯后来到第二层。进入balcony corridor走廊，来到走廊中的Lighting box房间内，在这里得到4个灯泡和一些道具，从右边出门后下楼在展厅处入手月亮纹章。得到纹章后直走进入厕所后再次进入里世界。回到2层，在有两个纹章方块的门前将月亮和太阳纹章放入（左边月亮，右边太阳）开门继续前进。一路来到Costume storage房间，通过里面的镜子回到表世界。在Orchestra storage房间内有存盘点，一路前进到第二个catwalk房间内的谜题处。按照A 500W、B125W、C750W、D250W的顺序从右到左安装灯泡，安装后拉下尽头的开关。回到1 层舞台的CURTAIN CONTROL后拉下门旁边的开关，返回舞台会看到一个大镜子，先别着急进入镜子，先往右边走会看到布景器，按照左1 右2的顺序拉动控制杆，接着进入

镜子找到钥匙。接着回去按照左3右1的顺序拉动再次进入镜子。得到一些道具之后出来，进入左边的STAGE OFFICE，进入里面得到操纵杆，现在回到布景器那里装上它后按照左2右3的顺序调动就可以进入镜子，里面就是BOSS战，消灭BOSS后得到三角物体。得到之后小女孩再次出现并且再一次将他催眠，醒来后在面前的一具尸体上得到钥匙。出剧院后看地图，会发现在地图的左下角有一个圆圈，那里就是我们要去的地方。





不过按照惯例，通往那里的路是不能顺利到达的，想要通往目的地必须首先要前往ANDY'S BOOKS，在哪里可以得到一把很强的武器AK47，最为让人注意的就是，拿着枪的人物竟然和主角十分相似。入手武器后在收银台处输入密码213即可得到钥匙，拿着钥匙出门向下进入GENERAL STORE，那里有一个存盘点，出来后从笔直向下的路被封，从旁边的四方形小路向下，出来后就会遇到入手第三个三角所打的BOSS，小心躲过后就可以来到RIVERSIDE MOTEL（正门进不去只能通过前方的侧门进入。用钥匙打开房门后屏幕又会出现黑白色的回忆影像，影像播放之后Travis回忆到原来自己曾经和父亲来到过这里。在前台得到钥匙后，出门进入居住区后旅馆内一些房间都可以进入，里面可以取得许多道具和兵器。大肆搜刮之后从入口旁边的楼梯上2层，之后从旁边下楼进入306房间，通过这里的镜子进入里世界。这里是一片锈迹。从305房间上面出去，



再从里面直接绕一大圈之后从503返回表世界。进入Maintenance Room后从墙上的破损处进入Maintenace，在500房间位置有一个小洞，从哪里看可以触发剧情，在尽头处得到钥匙后通过Staff accommodation来到Manager office。从那里出来后一路进入Kitchen，那里遇到最开始在屠宰场看到的屠夫，将其消灭掉后，会看到Travis拿起屠夫的刀后愤怒地向其砍了下去。从厨房另外一个门出来后进入DINER，从对面的房间出来后来到GAME ROM，在那里得到游戏硬币和一个台球杆之后进入LAUNROMAT，在洗衣房的洗衣机那里投入硬币就可以进入谜题。解开这个谜题之前现在中间的晾衣板位置查看说明书，接着来到洗衣机那里按照Low spin，60 degree wash，drain，per-rins的顺序调整按键后得到钥匙。出来后从旁边上2楼，进入Cleopatra房间后从浴室内的洞跳下去，之后发生剧情，剧情结束后从镜子进入里世界。出门后来到水池，下去后得到宝石。接着进入Dinner房间后得到宝剑。得到宝剑后从旁边上2楼来到NERO房间前把宝剑插入后进入里面。在最里面的洞内到下层。从503回到表世



界后回到Maintenace room把宝石磨碎得到戒指，这时回到最初的前台，在台历的位置输入“06 12 1961”解开谜题后放入戒指得到钥匙，拿着钥匙回到里世界后在500房间那里打开房门，在里面存盘后通过长的通道进入最里面见到了上吊自杀的父亲。入手三角后小女孩出现，再次晕倒。醒来后一路前行在最后发现最后一个三角，这个三角的作用是将其它4个三角全部进行组合。将相似的三角面全部对齐就可以解开谜题。随后跟随小女孩出去，出去后发生剧情，剧情过后又进入里世界，一直左走，看到地图，接着沿着地图的蓝线一直到红点位置进入房内，通过房内的小洞钻入



就是最终BOSS战。最终还是利用三角的力量摧毁了邪神，一个婴儿从小女孩的体内诞生出来。她就是1代中的小女孩Sherry。

5小时恐怖经历与游戏通关心得

2年的辛苦制作，《寂静岭：起源》果然不负众望。当这个游戏第一次被宣布制作在PSP上的时候，许多寂静岭fans们显得很担心，毕竟开发这个游戏的不是原先的制作小组。而且《寂静岭》本来是融合了日式心理恐怖和美式视觉恐怖的综合型恐怖游戏，单以美国人构成的制作队伍能不能将游戏的特征把握得恰到好处，也是人们担心的问题。CLIMAX接手这个游戏的制作最终被证明是正确的，这些制作者不但能够还原系列作品的神髓，而且能够做出突破。当时人们担心的另外一个问题是PSP的机能能否胜任这个游戏。虽然掌机的屏幕只有那么大，但是配合耳机和周围黑暗的环境，这个游戏的恐惧效果也不输给电视主机的任何一款正统之作。



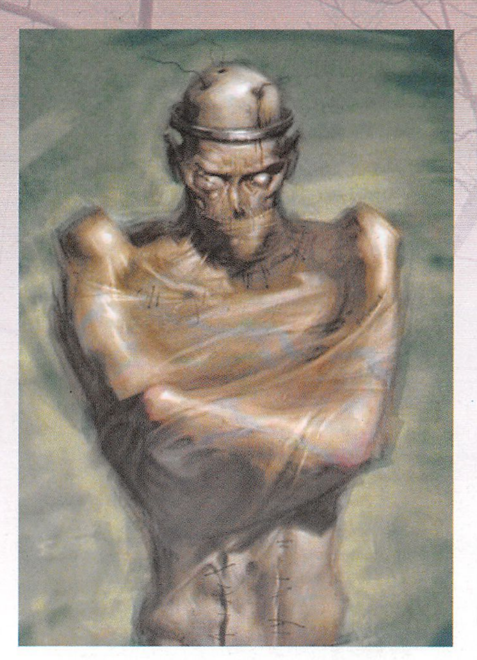
正式版的游戏与最初公布的游戏画面完全不同。在一开始的时候，《寂静岭》被做成了《生化危机4》一样的效果，画面中间的那个准星实在是太碍事了。而敌人也显得十分呆滞。这根本就不是寂静岭嘛！许多人认为这个系列就此终结了。但是在听到山冈晃担任游戏音乐并且监督游戏制作的时候，大家心中又有了一丝希望。

后来又过了一年，情况似乎有了一些好转。CLIMAX放出了新的影像和图片，看起来好多了。游戏的背景又回归了《寂静岭》系列的特色，黑暗、阴森笼罩下的恐惧又回来了。事实也证明CLIMAX这么做是正确的。守旧一直遭受批判，但是实践证明不负责任的“创新”所带来的损失远比守旧要大得多。《寂静岭：起源》是一个所有寂静岭fans们都期望的。在PSP上重现这样的气氛很不容易，但是CLIMAX做到了这一点。手电、收音机、地图以及游戏的操作手感，都透出这个系列的感觉。

玩家们更关心的是这个游戏的故事。毕竟涉及到整个系列的起源，Lisa和Alessa这两个角色在游戏中的地位依旧重要，而与寂静岭有着密切关联的秘密教会组织和各种怪物也都使玩家们感到熟悉。Welcome to Silent Hill的牌子以及在一开始主人公进入小镇时出现的音乐和电影一般的字幕名单也让人产生了一种游戏与电影结合的错觉。游戏的剧情还是由很多回忆构成的，通过了解游戏中人物的过去，我们可以看到游戏里发生的种种不幸的起源。这就是本作副标题的含义。

游戏里的谜题是玩家们喜欢的，许多人的大部分游戏时间也都花费在这里。神秘的三角形物体也好，由塑料制造的人体器官也好，诡异的木偶娃娃也好，这些东西都给人以无限遐想的空间。说到音乐和音效部分，山冈晃作为《寂静岭》系列的灵魂人物，他在这个游戏里制作的声音使得游戏有了灵魂。没有山冈晃音乐的寂静岭不能被称作寂静岭，这在玩家之中已经成为一种共识。

游戏的武器设定和以前有了区别，大部分武



器是有使用寿命的，不像以前一样一根棍子从头用到尾。但是武器到处都是，即使一件家伙坏掉了也不必担心没得使。到了后期，各种枪械类武器和强化的拳套等则可以长期使用。每次通关，都可以得到新的装备，换上不同的服装有各种特殊效果，如跑步不累、夜视等功能。而铁拳套和激光枪这样究级的武器则把游戏变成了纯粹解谜和看剧情，即使是菜鸟也可以轻松地了解游戏的全貌。

连接表世界和里世界的镜子和以前一样。在周围一片黑暗，戴着耳机的时候，表里切换的效果确实使人毛骨悚然。如果你使用新型PSP主机，那么在把机器接到电视上的时候，也可以找回过去玩电视游戏机的感觉。

这一代《寂静岭》的制作可以说是为《寂静岭》fans们制作的。作为正统系列的起源作品，对《寂静岭》感兴趣的人可以找到自己需要理解的东西。而对于PSP这部主机来说，《寂静岭：起源》也是一部展示主机机能的作品，所以对于喜欢这个系列或者这个平台的玩家来说，这确实是一部成功之作。

游戏完成之后出现的奖励内容

UFO结局进入方法：

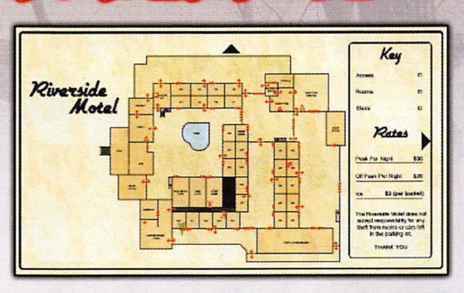
初始的医院ALCHEMILLA医院对面的楼道可以进入，登上去之后能够获得钥匙（ROOM 502 KEY），这时可以前往MOTEL ROOM 502引发UFO结局。

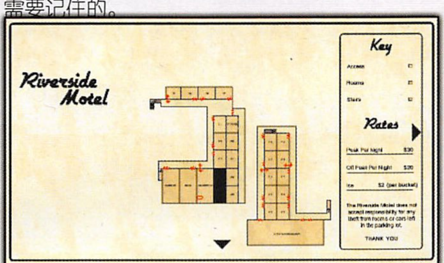
服装和隐藏武器获得方法：

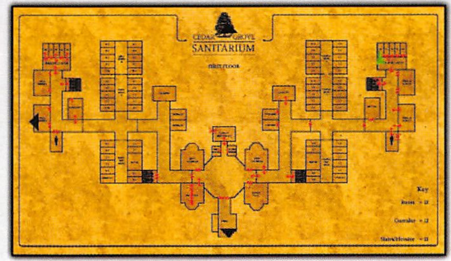
编号	称号	达成条件	获得服装	奖励
1	SAVIOR	完成一次游戏	Lonely Moon Leather	Lonely Moon Gauntlets(月光拳套)
2	BUTCHER	杀死一定数量的怪物	Bloody Clothes	Great Cleaver（屠夫之刀）
3	AMBASSADOR	UFO结局达成	Starman-Style Space Outfit	Tesla Rifle（无限弹药的猎枪）
4	STALKER	照明灯不超过3个小时使用时间	Black Ops Outfit	Night Vision Goggles（夜视镜）
5	COLLECTOR	获取超过300以上的道具	Collector Outfit	
6	SPRINTER	2个小时内完成结局	Training Clothes	跑动不会疲倦
7	SHARPSHOOTER	总是使用猎枪	Survivalist Clothes	
8	WEAPONSMITH	总是使用近身武器杀死敌人	Streetfighter Clothes	
9	BRAWLER	总是使用拳头攻击敌人	Wrestling Suit	
10	CARTOGRAPHER	使用地图的次数不超过25次	Cartographer Clothes	
11	EXPLORER	行走距离超过22.5公里	Explorer Clothes	
12	DAREDEVIL	一次都不存档通过全关	Dog Suit	
13	FIREMAN	火灾中80秒内救出Alessa	Fireman Uniform	Fire Axe
14	CODEBREAKER	二周目后随时输入KONAMI的经典秘籍即可获得	Vincent	

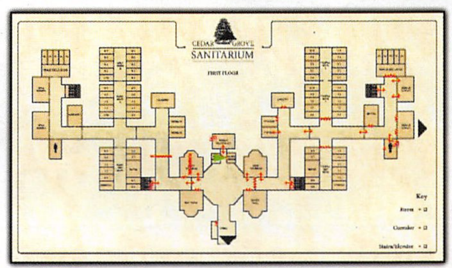
各个场景与关卡的地图一览

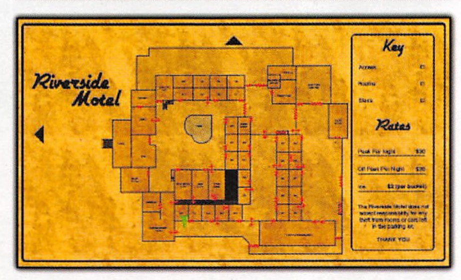
游戏中场景众多，地图也十分复杂。但是有许多门基本上进不去，所以实际上在不同的地方应该去哪里几乎都是固定的。在地图上标记有现在位置、该去的地方和存档地点，在这些地方探索的时候，要注意及时存储，防止好不容易取得的成就因为被敌人杀死而前功尽弃的悲剧发生。另外需要特殊道具才能通过的地方也会有明显的标志，沟通表世界和里世界的镜子所在的地点也是需要记住的。

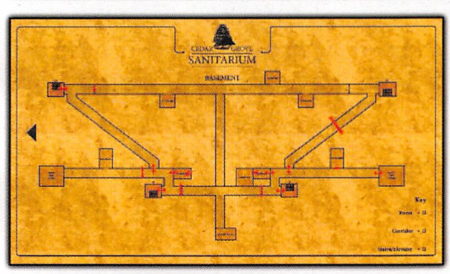


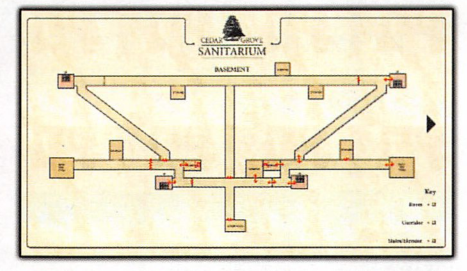


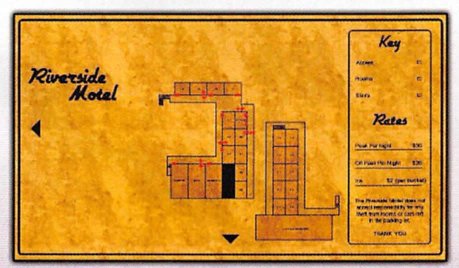


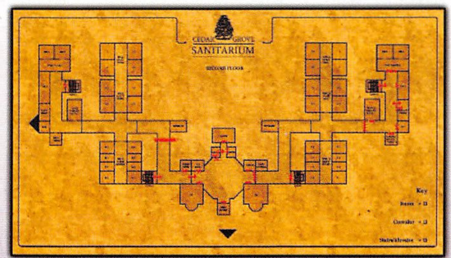












特别行动部队

隶属于美国海军陆战系统的海豹突击队一直是全球范围内名声显赫的精锐反恐部队，在游戏里就要扮演这支精锐部队中某一作战小队的队长，带领自己的队员完成各种高危险性的任务。《海豹突击队战术打击》正如其名，战术在游戏中的重要性毋庸置疑，喜欢火爆刺激、单打独斗的玩家是很难适应本作的。在作战行动中，玩家需要经过冷静的思考，发挥团队的最大战斗力；同时身为一名特种部队的战士，除了勇敢的冲锋陷阵之外，更重要的还是需要准确的判断，完成任务的同时也要保全自己以及同伴的性命。



PSP	SCEA	2007.11.06
	FPS	1～4人/39.99美元
海豹突击队 战术打击		640Kb

本作可能跟传统的第一视角或者第三人称射击游戏不太一样，虽然画面和前作类似还是动作射击的类型，但是却改变成以体现高超的策略性为主导思想。你需要选择并且用指令控制别的队员，来配合完成任务。在任务中一旦安排好任务,当开始进攻时，电脑控制的AI将自动完成掩护工作。本作的多人联机对战模式也不会让人失望，游戏中每一处都需要掩护，每一处都隐藏着敌人，是一款战术多变的游戏。

基本操作

按键	说明
方向键	拉伸视角
类比摇杆	移动光标
×	确认攻击，长按可选择攻击模式
△	取消指令
○	选择移动
□	使用手雷
R	切换分组，长按是选择整个小组
L	切换队员
SELECT	查看地图
START	游戏菜单

系统详解

在标题画面中按开始键进入游戏后，出现如下提示：

第一次玩的时候首先要为自己的部队起一个名字，现在不想起的话以后在游戏设定里也可以



活跃在硝烟弥漫的战场上

随时更改。接下来是难度等级，以军衔来划分：少尉（ENSIGN）、中尉（LIEUTENANT）和司令（COMMANDER），过关难度依次上升。最后还要选择特种部队的国籍，也就是游戏里对应语言的选择（不要奢想了，没有中文 -_-）。从上到下依次为澳大利亚（AUSTRALIA）、德国（GERMANY）、英国（UK）、法国（FRANCE）、美国（US）、西班牙（SPAIN）、韩国（SOUTH KOREA）、意大利（ITALY）、荷兰（NETHERLANDS），大多数同学都应该会选择英国或者美国的吧，毕竟有一定的英语基础，遇到生疏的单词也可以自己通过查字典解决。下面以选择美语作为默认的文字继续介绍。

主菜单详解



CAMPAIGN——单人模式，可以体验游戏中紧张的故事情节。下文会着重做讲解。

MULTIPLAYER——多人模式，可以与朋友联机一起配合或者相互对战。

OPTIONS——游戏设定，可以依据个人喜好更改部分默认的系统设置。

CONTROLS——按键说明，很遗憾，不习惯美版游戏默认键位的话也不能自己换过来。

CREDITS——开发人员，观看长长一大排的制作名单和版权信息。

单人模式



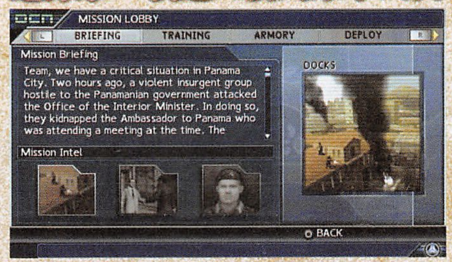
NEW/CONTINUE CAMPAIGN——新的任务，之前有记录的话则是继续上次未完成的任务。

MISSION REDEPLOY——任务重置，不满意战斗结束后给出的评价时可以在这里选择从头再来过一遍。

INSTANT ACTION——快速行动，略过人员配置的环节直接展开任务。

CAMPAIGN STATS——数据统计，查看所完成任务的各项评价和综合指标。

选择第一项进入新的菜单画面



BRIEFING——任务简报，告之执行此次战斗的原因和目的、战斗发生的地点以及作战时间。这些都是任务开始前搜集到的最基本情报资料，牢记于胸的话对作战过程会很有帮助。



TRAINING——角色档案，选择指定人物后可以对该名队员的属性进行调整，这里又分为以下两项不同的能力。

常规技能（GENERAL SKILLS）

TOUGHNESS——韧性，影响HP和受到伤害时的数值。

MARKSMANSHIP——枪法，影响射击时的精准程度。

CARRYING CAPACITY——负重，影响携带物品的数量。

STEALTH——潜行，影响潜入行动中不被敌



人察觉的步法。

JOB SPECIALIST——专业技能，影响开锁、救治伤员等特殊指令花费的时间。

常规技能中，推荐优先提升枪法和负重的点数。因为前者能够让射击精准度变高，减少不必要的战斗消耗；而后者则是可以携带更多的道具，比方说像是弹夹和急救包等等，用以确保在战斗中足够长的存活时间。

武器技能(WEAPON SKILLS)



LIGHT WEAPONS——轻武器，室内自动切换出来使用的CQB类武器。

MEDIUM WEAPONS——中武器，室外宽阔地带自动切换的突击步枪类武器。

HEAVY WEAPONS——重武器，用于支援和掩护的强杀伤力武器。

SNIPER——狙击手，远距离型射程武器，弹药比较少。

GRENADES——手榴弹，范围杀伤性武器，包括辅助的闪光弹和烟雾弹等等。

枪支管理（ARMORY）



ACCURACY——精度，由武器本身的抗震性和射击误差所决定。

FIRE RATE——射速，单位时间内打出子弹的数量。

RANGE——射程，不同射程的武器只有在合适环境里才能发挥出最大的威力。

FIRE MODE——射击模式，没发现有什么作用，可以无视。

枪支之间的自由搭配组合完全由个人喜好来决定，只要不是太过于恶趣味的倾向，在执行任务中都不会出现很麻烦的问题。

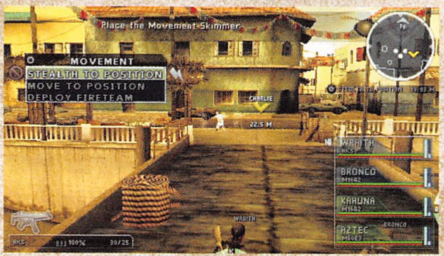
配置部署（DEPLOY）



任务有计划A和计划B可供选择，不过也只是行进的路线不同而已。选完后就正式进入游戏，任务开始了！

战斗的难度总体说来不算大，当然这也可能是我没有选择司令级最高难度的原因。游戏中的小技巧有很多，熟练掌握以后对完成任务有事半功倍的效果，现在来逐一介绍。

长按○键出现如下菜单



STEALTH TO POSITION——潜行慢慢移动到光标所指定的地点。而且要是加了不少潜行技能点的话，会更不容易被敌人察觉。

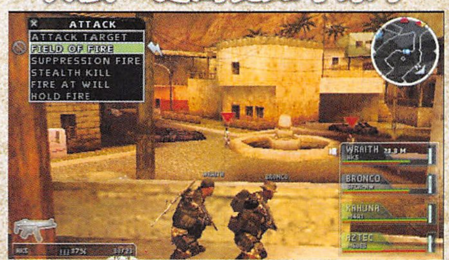
MOVE TO POSITION——迅速小跑到指定地点。没多少技术含量的直接跑位，适合在清扫干净敌人的区域内移动至比较远的地点，或者是在掩护支援队友的时候看准时机使用。

DEPLOY FIRETEAM——部署队伍，两支小

队分开行动。

BRAVO MOVE WITH COVER——队友掩护，两支小队相互支援。通常情况下没有这项指令，只有在激烈交火的过程中才会出现。

长按×键出现如下菜单



ATTACK TARGET——攻击目标，跟普通情况下的射击没有什么区别。

FIELD FIRE——区域攻击，攻击区域范围内的所有敌人。经常会使用到的指令，请务必要牢记。

SUPPRESSION FIRE——火力压制，不考虑弹药消耗的行动。这个指令一般来说很少使用，盲目的压制只会吸引来更多敌人；当然，喜欢享受逆天快感的同学就当我刚才的话没说过。－，－

STEALTH KILL——背刺暗杀，潜行到敌人身后用匕首抹杀掉敌人，两刀毙命。一击必杀的效果颇有点在玩《天诛》的感觉，顺道广而告之：现实生活中请勿随意模仿这类高难度的动作招呼别人。＝，＝

FIRE AT WILL——自动索敌，一旦在周围的可视区域内出现敌人，所有队员都会自动开枪射击。这条指令最大的便利之处就在于可以自动区分敌我方势力，在营救人质的时候推荐使用。

HOLD FIRE——停止射击，取消火力压制的命令。

长按□键出现如下菜单



SNIPER——狙击，武器切换为狙击枪同时进入第一人称射击视角，括号里面的数字表示残弹数量。在可以肉眼目测到敌人的情况下，瞄准目标按住□键选中然后松手，狙击手就会完成狙击的动作，命中与否则取决于队员的个人能力。

HE GRENADE/SMOKE GRENADE——手雷和烟雾弹等，作用跟CS里的差不多。要特别注意的是扔得不够远的话也会对我方造成损伤，一般是用来强行逼出躲藏在掩体障碍物后面的敌人。

USE MEDIPAC ON SELF——自我治疗，使用随时携带的急救包回复体力。虽然加的血不算少，但是会降低过关后的评价，省着点用吧。

长按△键出现如下菜单



CANCEL COMMAND——取消命令。无论正在执行什么样的操作，哪怕是在开锁过程中，选择这个指令都能让队员停下来。

REGROUP FIRETEAM——重整队伍。建议只有在队形被打乱的时候使用，平常没有多少工夫在这件事情上面磨蹭。

SWITCH POSITION——队员换位。队员之间位置的变换，比方说把血少的队友替换到后排加以保护。

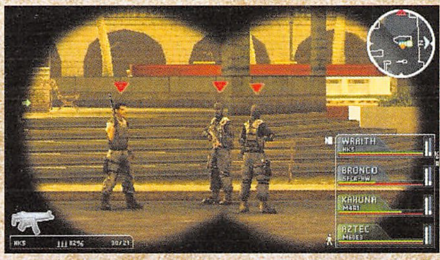




特种部队的作战任务开始！

MISSION 1

按照制作者的惯例来说，一上来的关卡难度设定不会很高，目的就是让玩家从最开始的陌生印象逐渐过渡到适应的感觉，所以首先还是熟悉一下操作的习惯吧（为什么不能更改默认键位？制作人，跪下！）。画面右上角的小地图是指引我们行进方向的重要工具，黄色箭头所在的位置就是提示应该前往的地点，在抵达指定方位的附近时会触发情节，多是和战斗相关，所以需要提前做好应对的准备。一路朝着黄色箭头的方向移动，中途会有是否记录的提示，不要过于高估自己的实力故意不去存盘以节省时间，况且过关后的评价里面貌似也没有跟记录次数有关联性的内容。



当看到小地图上有黄色星星的时候就要格外注意了，这是重要剧情任务的醒目标记。本关需要营救一名同伴，过程很简单，消灭干净全部的敌人就行了，然后靠近那名受伤的同伴为他治疗。（最后我必须要抱怨一下在屏幕正中央的上方不断出现的任务说明，从来没见过哪个游戏采取像电视台滚动字幕那样的穿插方式，而且播报的速度居然还那么快，看得我眼睛生疼都不能完全追上提示信息的文字）

MISSION 2

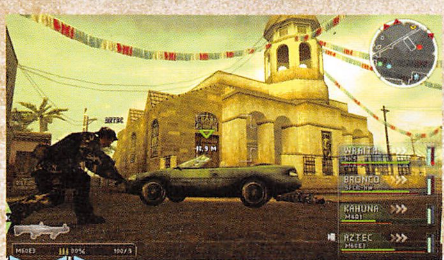
在看完CG动画后会发现敌人就在你的四周，不用紧张，附近到处都是很好的掩体，紧贴上去慢慢地小心移动。首先可以绕道至站岗敌人的背后将其秒杀掉，接下来再一个一个地消灭街道上巡逻的敌人，这里需要留心的是楼房比较多，巷战中比拼的不是武器的威力而是沉稳的耐心。

一路沿着小地图上的黄色箭头来到中央的绿色区域后，此时发生剧情，要求消灭干净在仓库外面待机的全部敌人。之前如果把队伍拆成两个小组分别行动的话，最好能够在这里会合后再展开攻击，否则以两名队员的人数劣势很难压制住对方，消耗的代价也会比较大。全灭敌人后找到画面上的绿色箭头并走过去开门，接着把仓库里面的敌人解决掉营救人质。继续向着仓库的地下层前进，把里面的敌人干掉，沿途也要注意从敌人的身上获取补给。室内战斗通常都不会很激烈，敌人也不算多，牢记“快、准、狠”三个字是制胜的秘诀。

MISSION 3

从本关开始游戏的难度明显增加了，建议在出发之前最好带上狙击枪及专用的弹药以备不时之需。一上来出现的位置就是在丛林当中，剧情过后顺着黄色箭头的提示找到坠毁的直升飞机，调查驾驶员的时候再次触发剧情，大量的敌人出现并且将我们团团包围住，原来这是一个陷阱。冷静下来，借助附近天然的掩体与敌人做



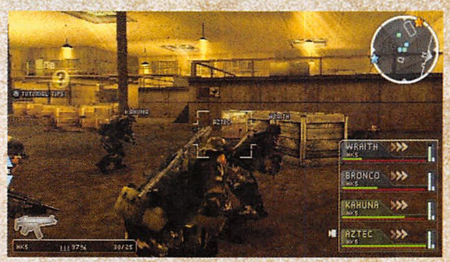




周旋，逐一解决掉。随后一路前进抵达敌人的据点处，小心地潜行爬上制高点，从怀里拿出狙击枪，不要吝啬这来之不易的高空优势，瞄准目标尽情开火吧。

这里顺便提一下分支任务。小地图上出现的蓝色海星状标记(好吧,我承认最近看《clannad》动画中毒了 -_-,-|||)，其实就是分支任务所在的位置，为了提高过关后的评价可以有针对性地选择一部分完成，当然什么都不做直接无视掉也不会影响到后面的主线情节。跑过去在飞机上装好C4炸药后就离开，等距离差不多远的时候就起爆吧。这里要多提一点的是本关的地图相当大，非常容易迷路，应该多看看小地图上的箭头提示，还有走过的地方最好也能有一个大致印象；天然呆路痴命的话，你还是去洗洗睡吧……





干掉之前的敌人后就准备进去工厂吧，在工厂里面需要做的是破坏机器和使用电脑，并且在救出人质后还要带着他跑路。需要注意的是带上人质后可千万不能让他挂掉，否则就算是任务失败，所以宁愿走得慢点多看看周围的动静再前进，也不要因为心急而被敌人围攻。顺利撤退后抵达绿色的区域本关便告一段落了。

MISSION 4

从这关起要开始接触夜间战斗了。请在出发之前先确认所有枪支都已经安装上夜视用的瞄准镜，另外弹药补给品什么的能带多少就带多少，整理完毕后就准备出发吧。这里选择的是从A点下飞机，其实两条路线没什么明显的区别不用太



特别在意，如果说不习惯一直开着夜视仪的话可以按方向键↓来关闭，同理要打开的话则是按反方向键↑。

本关采取小队分开行动的话会比较有利不容易被发现，进门后沿途破坏敌人的陆地用交通工具，有个箱子上面的东西别因为走得太快而忘记入手。继续朝前走到达敌人飞机所在的位置，飞行工具当然也要毫不犹豫地摧毁掉，然后需要走一段比较长的路程破坏运输艇。至此破坏任务全部结束，接下来要回到小地图上黄色箭头区域的那间豪宅，现在能够进去了，在2楼的房间可以拿到文件和对讲机（还是大哥大？-0-）。

通完话过后就会发现被敌人团团围住，这个时候应该把小队分别安排在窗户的左右两边，然后对着下面的敌人开火，值得留意的是这次敌人的火力相当猛烈。坚持一会我方的支援飞机也抵达了，出门往靠右手边的方向走，一路上不要过于恋战，尽可能用最快的速度登上飞机，因为过一会飞机就会离开，赶不上的话那样就算是任务失败了，这也是本作出现的第一个比较难的环节。身上带着闪光弹或烟雾弹的话就多扔几个出去吧，反正以后有的是补给的机会，迅速撤离才是王道。

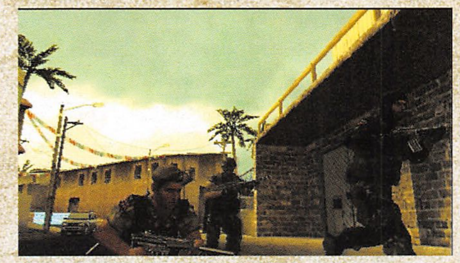
MISSION 5

上一关的夜间战斗非常紧张让人大呼过瘾，制作人可能是想让大家稍微放松一下喘一口气，所以本关的难度有所降低。

出发后把房间桌子上面的东西破坏掉，随后还是老样子跟着小地图上黄色箭头的提示方向行



进，一路上敌人的攻击都不怎么厉害，抵达指定地点后需要营救出一个人，还好这回不用带在身边当活靶子累赘。之后前往下一个目的地，把某个房间里上面有蝎子图案的一个盒子拿走，接着把出现的敌人全部都消灭干净。然后在房子里可以找到一条地道，下去干掉躲藏在里面的敌人，其中有一个人在血减少到一定程度时就会投降，解决掉其他杂兵后俘虏这个家伙过关。





MISSION 6

本关是之前夜间战斗的继续，而且相比较刚才的第4关在难度方面提升得尤为明显，请做好充分的准备再选择进入。

最开始的时候不算很紧张，出发后还是老样子，一路沿着小地图提示的黄色箭头前进，半道上经过飞机坠毁的地点时触发事件，擅用狙击枪的话在这里可以无伤消灭敌人。继续往前走，把碍事的杂兵都解决掉后顺利潜入工厂，营救出被绑架的工程师。接下来从工厂上方的天桥抵达对面的另外一个工厂，同样也是需要营救出一名工程师，两名人质都解救后出现保存记录的提示，注意不要手按得太快而错过了。

下面的任务可是本关的重头戏。打开大地图，上面有4颗很醒目的黄色海星状标记，这些是待会需要重点破坏的4个罐子的位置；并且在此次作战中还有时间上的限制，再加上敌人频繁的增援，取得这场战斗胜利的代价将异常惨烈。因为作战目的是带着两名工程师平安脱离，所以建议我方分成两支小队，一组带上一名人质分头行动，同时控制两个小队虽然比较麻烦，但同时也是确保胜利的关键所在，减少一旦被压制住就全灭的可能性。当两支小队都到达指定地点后，先是扔烟雾弹制造出一片混乱不堪的局面，然后马上集中火力开始射击罐子。调查罐子旁边的电源时发生情节，敌方的增援大量涌现，这个时候要尽快找到掩体，推荐使用定点范围攻击，攻击的同时配合好重武器的轰炸效果，另外也不要忘记随时查看人质的情况，确保安全第一。4个罐子被全部破坏后我方的飞机降落，敌人无尽的增援也总算停止了，能够坚持到这个时候基本上可以算是大功告成了，剩下的就是把工程师带上飞机顺利过关。

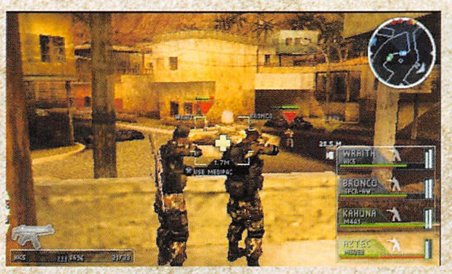
MISSION 7

又是让大家放松心情的过渡关，总体来说没什么特别困难的地方，就是在跑地图上花费的时间比较多。把小地图上黄色箭头的位置都去一遍完成任务，要留心的是目标其实都在房子里面，所以搜索的时候不要浅尝辄止就没问题了。



之后要去的地方是地图上的绿色区域，就是靠近海边的那所房子。进去后触发事件，会看到一个家伙仓惶地试图逃命，这里需要做的就是把他手下阻拦我们继续前进的杂兵清理干净，然后迅速冲上去抓住那个猥琐的家伙。从他嘴里问出一些有用的情报以后，一路向地图上的黄色海星点撤离，追上来的敌人不用客气，有什么就直接招呼什么。本关结束后获得的能力点数应该足够把4名队员的全部能力都提升到最大数值，加满后的小队整体实力变得很好很强大，还没加满的同学多去做做支线任务吧。







MISSION 8

本关简直是之前所有关卡的集合体，难度方面也强得没话说，一个不小心就会导致前功尽弃的结局从头来过。在任务开始前最好至少让两名队员带上狙击枪，因为这里的敌人实在是多到泛滥成灾。首先一路潜进超级豪华的别墅营救出人质，之后敌人的增援出现，这时就要小心了。因为过关的条件是带着人质平安逃走，人质一死任务就失败了，所以宁肯停下来多等3分钟也不要抢先那1秒冲出去（怎么听起来有点像十字路口栏杆上贴的交通标语 -v-）。多使用狙击枪的话可以从远距离解决掉敌人，同时敌人也很难察觉到我方的存在，当然，前提是你的枪法还勉强说得过去。

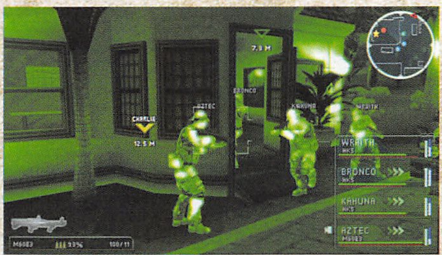


带着人质原路返回到任务最开始时的出发点，解开水池中间房子的门锁后到达地下车库，接下来需要把人质带进对面的白色车子里面。这里切忌莽撞地直接冲出去，因为旁边四处都埋伏着敌人，在数量上占有绝对的优势，所以只能让人质留在原地待机，而我们需要做的就是躲藏到掩体后面把武器换成狙击枪，消灭了一定数量的敌人立刻执行火力压制的战术安排，最后带着人质快速穿过枪林弹雨，乘上车子离开这处是非之地。

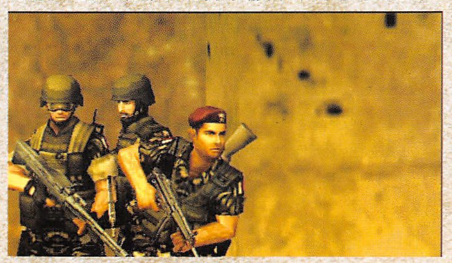
MISSION 9

能够到达这里，证明你的实力确实经受住了重重的考验呢，现在已经是最后的一关了，放开手决一死战吧。出发之前依照惯例先检查装备，把能带上的武器都带上，反正留在那里以后也不会升值，一切都打理好后最终的任务就正式开始了。

本关又是夜间战斗，开头的敌人可以用狙击枪秒杀（好吧，我承认我用这个武器开始上瘾了 -_-,-），然后一路跑到小地图上的黄色箭头地点拆除炸弹，动作要快不要磨蹭。顺利拆除后按原路返回到任务开始的地方，调查几台电脑后桥会连接起来，与此同时埋伏的敌人出现，逐个解决。过桥后需要做的就是迅速移动到地图上黄色海星点的位置，进楼后首先消灭杂兵，然后调查电脑开启第2座桥，这个时候敌人的增援会赶过来，还是老办法采取各个击破的战术思想。地图上的蓝点处就是分支剧情了，跑过去用C4爆弹炸掉飞机即可。紧接着抵达地图上的绿色区域营救出人质，出门后过桥登上运输船，要注意的是船体的尾部安装有炸弹，第一时间迅速拆除掉。



敌人最后的增援终于倾巢出动了，耐心点慢慢地消灭掉这些杂兵吧。跨过敌人的尸体回到楼房中，然后一边小心地下楼一边招呼那些冲出来送死的炮灰。到达最底层后与敌人的头目展开交火，这个家伙除了不是大众脸之外就是一个外强中干的典型废柴，还没怎么打一会就缴械投降了，把他俘虏后游戏通关，请欣赏接下来的结局画面。





每年必出一款的最适合多人同乐的游戏，DS平台上这是第一作，除了包含丰富的小游戏之外，小游戏的操作方式从单纯的按键操作变为使用触笔、麦克风和按键的多样操作，乐趣也大大增加。单人游戏请先将剧情模式通关，详细介绍请接着往下看。

剧情模式介绍

某天晚上，5颗流星坠落在地面上，马里奥偶然遇到了其中一颗，捡到一片发光的碎片。第二天，马里奥聚集众人一起讨论这个发光碎片到底是什么东西时，收到了库巴寄来的邀请信，库巴邀请众人共进晚餐，轻信的众人落入了陷阱。库巴用缩小棒将众人变小，抢走了发光碎片，为了恢复自己的身体并打败库巴，大家开始向库巴城堡前进。

剧情模式中可以从八个登场角色中挑选一个来控制，一共要挑战五个大关，在每关中获得五星数最多才能挑战关卡BOSS，战胜BOSS后进入下一关。每关一开始四名角色通过骰子点数决定行动顺序，每一轮所有角色行动结束后进行一场小游戏比赛，十轮之后结束。每种不同颜色的格子走上去之后会有不同效果：

红色：减少3枚金币
黄色：自己和另一个选定角色各得到5枚金币
蓝色：得到3枚金币
绿色：各种关卡特有的随机事件
紫色：与任选对象进行决斗
下水道：进入鼹鼠商店购买道具

第一关 食人花的庭院

游戏规则：用20枚金币换取五星，努力攒金币，追着五星位置走即可。绿格特殊事件是被食人花吐的火球打中损失金币。

BOSS打法：连打A键向上飞，避免被食人花吸进去，当食人花吐出花籽的时候，看准位置按B键接住。等到食人花下次吸气的时候再按B键扔进去，重复炸三次结束战斗。

第二关 蘑菇仔的音乐室

游戏规则：地图上交替出现Do、Re、Mi、Fa四种音符，分别用5、10、15、20枚金币换取。绿格特殊事件是走到鼓面上时被震飞到其它地方去。

BOSS打法：记住BOSS击鼓顺序，当BOSS完成音符攻击后，按照刚才的顺序击鼓，对BOSS进行反击，速度一定要快，重复三次之后结束战斗。

第三关 大金刚的石像

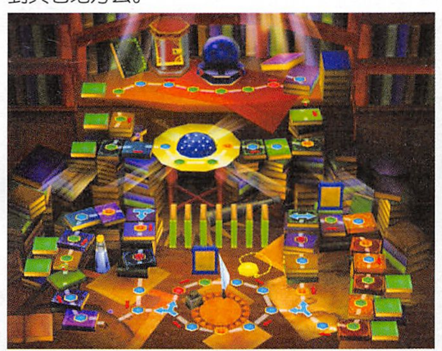
游戏规则：地图上固定位置出现五星，用20金币换取，只要金币够多可以无限换取。绿格特殊事件是沿着绳子走近路，或者启动木桶机

关，被木桶碾过之后会损失金币。

BOSS打法：看上屏幕的提升，走到魔法阵对应的位置，连按两次A键压坐在魔法阵上进行启动，启动指定的魔法阵之后会对BOSS进行一次魔法攻击，重复三次后结束战斗。

第四关 卡梅克的图书馆

游戏规则：地图上每次随机出现三个宝盒，花费10枚金币可以打开宝盒，打开后可能出现三种效果，得到5枚金币、被宝盒怪吞噬并回到起点或得到五星。绿格特殊事件是满足一定条件后得到金币奖励，或者走到书堆旁边后被传送到其它地方去。



BOSS打法：穿过长长的通道之后，用墨水射击卡梅克的脸，当卡梅克的脸被彻底涂黑之后就会胡乱发射魔法，并被高处掉下的书砸倒，注意躲开书和魔法，重复三次后结束战斗。

第五关 库巴的弹珠台

游戏规则：用20枚金币换取五星。绿格特殊事件是被打飞到固定位置、赌轮盘或者进入弹珠台发射轨道，进入发射轨道后有可能掉在特殊出口，可以免费获得一到三个五星。

BOSS打法：库巴变身成三种形态，每种形态下打中库巴四五次即可。第一形态是倒立的锥体，会旋转和吐火攻击，旋转一段时间之后会倒下来，是最好的攻击时机。第二形态是立方体，频繁吐火攻击，看准库巴那个方块贴地时就可以跑过去攻击。第三形态是长蛇，会绕圈行动并吐火，定时从场地中央穿过的时候最方便攻击。强烈推荐在第三形态按X键用俯视视角，否则很难判断方向躲避火球。

打败库巴之后，马里奥等人收集齐了5个发光碎片，身体恢复原状，库巴的缩小棒也被踩个粉碎，众人安慰了阴谋破产的库巴，欢喜的聚在一起享用丰盛的晚餐。剧情模式通关后开启PUZZLE模式中的三角游戏。

全小游戏图鉴

VS4小游戏

一共有32种，是各自为战的小游戏，要对抗三个对手，取得完全胜利，除了带有コインキャッチ字样的游戏之外，只有冠军才能获得10个金币的奖励，而コインキャッチ类游戏每个人物都可以获得金币，数量等于在小游戏中取得金币的数量。



かこんでクリボ-
用触笔在下屏幕画圈捕捉坏蘑菇，小心不要连炸弹一起圈进去，普通的坏蘑菇价值1点，金色的坏蘑菇价值3点，不过由于金色的跑动速度非常快，所以很难抓到。



てすりでジャンプ
用触笔从下向上快速划动，为自己的人物加速从楼梯扶手上滑下去，下滑速度越快，最后落地距离就越远，当然离冠军也就越近啦。



あわせて！カ-ド
将所给人物的服装卡片与另外三张卡片混在一起，随机交换位置后，用触笔在5秒内选择正确的服装卡片，有人选对三次之后结束游戏。



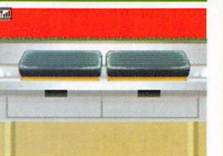


さがせシャッタ-チャンス
在迷宫里寻找另外三名对手并拍下他们的照片，相机需要充电完毕后才能进行拍摄，当下屏幕右下角的槽全满并且有声音提示的时候，就赶紧抓拍吧。




どかしてはっぱレ–ス

用触笔快速移开挡路的树叶，如果树叶上有瓢虫，划动触笔可以赶走它，如果有蜜蜂，最好不要轻举妄动，等它自己飞走，被蛰到的话会好几秒不能动。

すれすれストップ

背着磁铁从黑板上方跳下去，在撞到黑板擦之前打开降落伞，最晚打开的一方获胜，撞到黑板擦的出局，很考验反应速度的小游戏哦。



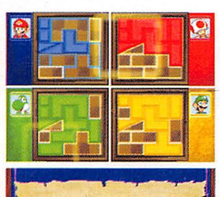
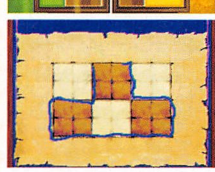

ぴょんぴょんレ–ス

依照提示按下对应的按键，让人物从木板上快速跳过去，木板会从最后开始渐渐倒下去，像多米诺骨牌那样，一定要快点找对按键。



クルクルさくらんぼ

站在蛋糕边缘扔樱桃，用触笔点住樱桃快速旋转几秒，时间倒数结束后樱桃自动飞出去，扔得最远的一方获胜，一般来说转得越久也扔得越远。

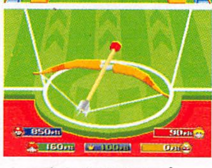
ピ–スをかいて

根据提示用触笔在下屏幕画出各种形状，只有画出彩色线围住的形状才有效，大致上把顶点画对就可以了，不需要把线段画得特别直，速度是关键。




よけろ！クリボ–シュ–ト

躲避坏蘑菇踢过来的足球，坚持到最后的人胜利，一般来说限制时间还没有结束就会被打飞，有些球连续反弹很难躲，要掌握好时机跳开。

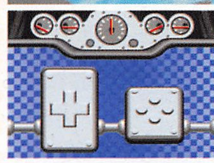
まとあてクッパ

用触笔控制弓箭射击木板上的画像，打中卡梅克奖励20点，打中库巴奖励100点，如果打中别的人物画像是会扣分的，专找正面的木板射击即可，不用管背面的那种。



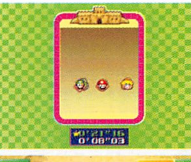
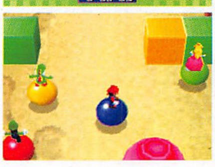

きてきてクリボ–

用触笔转动八音盒的把手，演奏出动听的音乐，吸引坏蘑菇来成为听众，要点是速度适中先发制胜，成为听众的坏蘑菇不可能再把别人吸引走。

ペダルでカ–トレ–ス

交替按下十字键和ABXY的任一键来驱动小车，按得越快小车速度也越快，路上白色部分的地面会让小车打滑甚至原地转圈，注意在这种地方放慢速度。

たまのりレ–ス

用触笔自下向上划动，控制人物脚下的小球滚动前进，小球很有弹性，撞到障碍物或者对手的时候会弹开很远，要注意躲开，路上有来回移动的汽车，抓住时机通过。



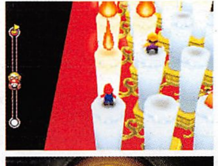

たたいてペンシル

连打A键让人物去击打自动铅笔的笔帽，10秒内按键次数越多，笔芯伸出越长，不顾一切的疯狂连打就是了，对手实力都很强的，不容易拿冠军。



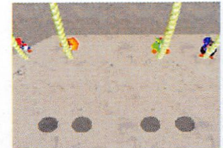
ジグザグコインキャッチ

用触笔在四条黑色通道之间放上桥梁，让自己的人物按照桥梁上箭头指示的方向转弯，收集尽可能多的金币，只要走到终点就算胜利。




ふーふーロウソク

对着麦克风吹气，吹灭人物前方的蜡烛，让人物跳跃前进，肺活量足够大的话，可以一口气吹灭好几支蜡烛，让人物连续前进好几格距离。




ピッタリのつかれ

在限定时间内选择一根绳子，然后抓住绳子移动，最后降落在对应的物品顶上，显然作为降落点的物品越长越有利，由于无法预测物品是什么，运气的成分比较大。



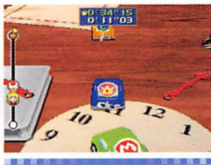
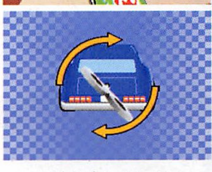

プクプクフィッシング

在限定时间内选择一根绳子，将绳子用力从水里拉起来，如果绳子的另一头有条鱼则能获胜，如果绳子另一头只有一个绳结则会让人物滑入水中出局。



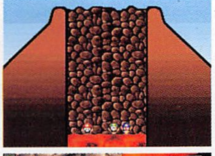

ばたばたバッタン

上下左右四个方向的石板会晃动并且倒下来，要四处躲避不被砸到，只剩最后一人时或者等到限制时间结束时决出冠军，到后来会有两块石板一起倒下来，判断一定要快。

ぜんまいレース

用触笔旋转发条推动小车前进，要注意躲开路上的障碍物，由于方向控制并不是很灵敏，所以很容易撞到东西而落后，发条上满推进的距离不长，一路需要上很多次。



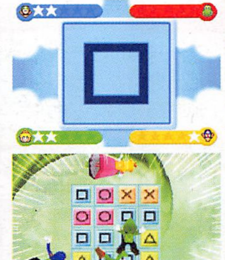

マグマでデンジャラス

从火山口逃离，用方向键左右控制人物在火山口移动，躲避喷射的岩浆，连打A键能够打晕对手进行陷害，不过一般不需要，在限制时间结束前就会只剩一人。




きめろ！ポーズ

配合聚光灯摆造型，被聚光灯照的时候用触笔点左边的图标，没有被照的时候点右边的图标，可能会需要连续摆造型，提高警惕哦，选对次数最多的一方获胜。



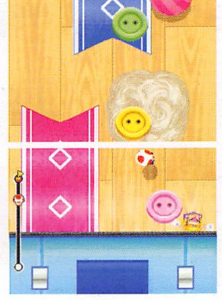
よくみてスカイダイビング

从豆子藤顶上跳下去速降，根据上屏幕的提示从对应的方块中穿过去，一共有五次考验，正确次数最多的人才能降落到地面获胜，途中会被对手挤来挤去。




テレサおにごッコ

和小幽灵捉迷藏，被小幽灵抓到的人会变成附身状态，移动速度提高，只要抓到别的人就能把小幽灵甩给对方，限制时间结束后，被附身时间最短的人获胜。



そうじきエスケープ

逃避吸尘器的追击，尽量不要踩到地上的各种障碍物，长条型的障碍物被吸入一端之后会快速抽走，扣子在靠近吸尘器时会飞向吸尘器，最好灵巧地绕开。



まっくらロード

在闪烁的路面上前进，根据两次闪烁出现的路面来判断路况，有些断开和有空洞的地方需要跳过去，被别人踩到会晕几秒，踩到别人会被弹向一边，都要小心避免。



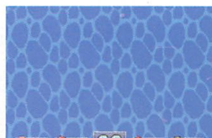
せつけんアタック

踩着香皂在洗脸池里互相撞击，被撞出去的都出局，由于方向灵敏度非常高，很容易不小心就出去了，推荐尽量保持在出水口附近旋转，避免撞到其他人。




キャンディプレゼント

根据上画面的提示选择正确种类的糖果，左边框里的糖果是自己的目标，右边三个框对应其他三个人，可以无视，一旦有人选对之后提示会马上更换,一定要快。




なぎさでコインキャッチ

躲避海浪的冲击，抢夺每次海浪消失后沙滩上出现的金币，被海浪碰到的话会晕几秒，当海浪出现在上屏幕的时候就要提前找好躲避的地方，免得被别人挤走。




ゴムボートレース

方向键控制橡皮艇方向，A键加速B键减速，利用跳台可以大大缩短所用时间，橡皮艇本身和赛道边缘护栏的弹性都非常大，尽量不要撞到任何东西才能最快前进。

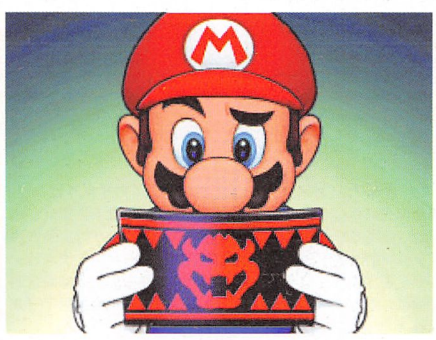
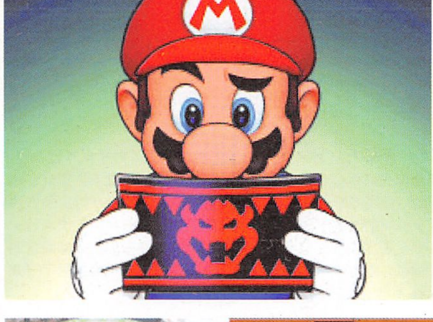
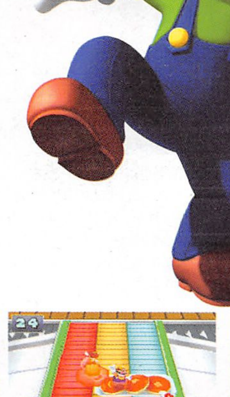



はぐるまクライミング

在大钟表的背面踩着各种齿轮机关往上跳,有些机关是定时出现和消失的,只能容纳一个人站,注意别被其他人挤下去,最开始跳得快往往能获得最后胜利。

1VS3小游戏

一共有12种,一个人对抗另外三个人,作为一个人那方时需要战胜另外三个人才能获胜,作为三个人那方时,只要同伴里有一个人获胜就可以了。



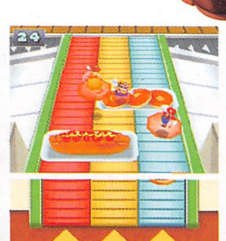
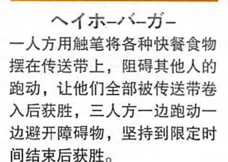

はらはらウォッシュ

一人方用触笔控制洗碗机水龙头的旋转，将其他人打飞后获胜，三人方用方向键控制人物移动，躲避水柱的冲击，坚持到限定时间结束后获胜。



さがしてテレサ

双方操作相同，用方向键控制镜头移动，寻找上屏幕中提示的小幽灵种类，找到之后用触笔点击目标，限定时间内找到数量多的获胜。

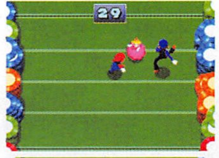
ヘイホーバーガー

一人方用触笔将各种快餐食物摆在传送带上，阻碍其他人的跑动，让他们全部被传送带卷入后获胜，三人方一边跑动一边避开障碍物，坚持到限定时间结束后获胜。



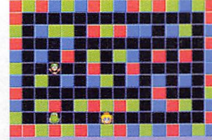
にげろ！シュツボー

一人方乘坐玩具火车追赶其他人，在分岔路口选择左右，三人方同样在分岔路口选择方向,跟玩具火车在同一方向的人要快速连打指定按键才能逃避被撞飞的命运。




チップでホッケ–

一人方用触笔甩出筹码撞飞其他人，将对手全部撞飞后获胜，可以多利用反弹的方式制造障碍，三人方用方向键控制移动避开飞过来的筹码，坚持到限定时间结束后获胜。




みつけてラビリンス

双方操作相同，一人方逃避另外三个人的搜寻，坚持到限定时间结束后获胜，三人方用手电照到目标后获胜，离对方越近时下屏幕的五个小灯亮得越多。



なみのりアヒルボ–ト

双方操作相同，用方向键左右控制，一人方乘坐鸭子皮艇将另外三人甩下水，三人方根据转弯方向来保持平衡，坚持到限定时间结束后获胜。



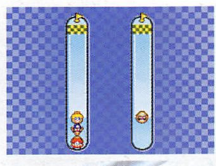
キャッチャ–パニック

一人方用方向键控制移动，躲避被移动的玩具，三人方用触笔控制玩具的升起、移动和落下，将目标压住后获胜，玩具的操作缓慢，需要打一定的提前量。




まわしてジュ–シ–ハム

一人方用触笔控制烤火腿的旋转，向上或向下划动，将另外三个人甩下去，三人方用方向键的上下调整站立点，坚持到限定时间结束后获胜。




たいけつ！スノ–レ–ス

双方操作相同，用L和R键控制转弯，一人方乘坐木汤勺，三人方乘坐木靴进行滑雪比赛，先抵达终点的获胜，转弯时碰到墙壁会减速，需要控制好方向。




どたばたコインキャッチ

一人方用方向键控制移动，躲开玻璃珠接住金币，红币分值高，应该作为优先选择对象，三人方用触笔点击从上屏幕漏下来的金币，用长柄钳子去夹住金币。




ふ–ふ–ブリザ–ド

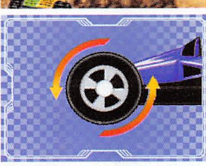
一人方对着麦克风吹气，将三人冻成雪人后获胜，最好是不间断的一口气吹下去，三人方用触笔上下划动控制人物摩擦身体保持体温，坚持到限定时间结束后获胜。



2VS2小游戏

一共有13种，需要两两成对竞争，配合是关键，作为同伴的COM是不可能主动来配合你的，所以只能你去配合COM了。



ふらふらバギ–レ–ス

一人控制小车右边轮胎转动，另一人控制左边轮胎转动，避开障碍物开向终点，两边转动速度一致时才能走直线，遇到需要转弯时最好停几秒，让对方控制转弯。



ピッタリおえかき

用触笔在下屏幕上描画属于自己的彩色线，虽然有限制时间的存在，但是精确度要尽量高，评分时根据两人的精确度与对方作比较，总分高的获胜。




ペアでそろえて

用方向键控制人物移动，连续按两次A键将人物脚下的纸牌翻转过来，先凑齐四对牌的获胜，人物互相之间会挤来挤去，靠自己一个人翻出一对难度很大，看运气了。



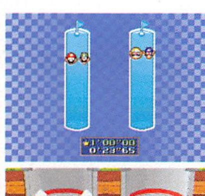

ふたりでぬけだせ

按A键打碎房间内的冰块，移动到红色的机关前，两人同时启动机关才能把门打开，打碎带问号的方块时可能被冻住，也可能出现五星，先走出三个房间的获胜。



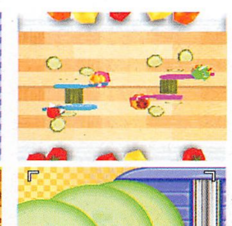
チョロプ–につかまるな

连打A键挖土，开凿出一条通往外面的隧道，两人步调一致才能挖出直的隧道，多走曲线就会落后于对手,所以要注意节奏,不能一味的快速按A键。



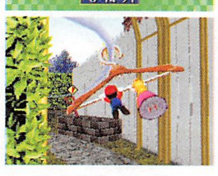

せなかあわせでよじのぼれ

两人一起避开螺丝钉爬出管道，按Y键为向左旋转，A键向右旋转，X键向上走一步，遇到螺丝钉时就着最少操作次数来做，否则自己按Y同伴按A就会用力不一致而滑下去。



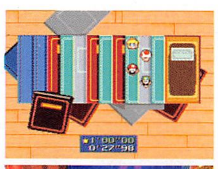
スライススライス

用触笔左右来回划动，控制刨子刨黄瓜片，先把黄瓜刨完的获胜，触笔来回划动的幅度一定要尽量大，否则只能刨出半片的黄瓜,这样反而会比较慢。

ゆらゆらハンガ–

悬挂在衣架上躲开障碍物前进，先到终点的获胜，用方向键左右控制人物移动，一旦撞到障碍物就会停顿几秒，损失宝贵的时间，最好判断障碍物的方向提前移动。



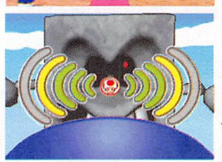

のぼってブックレ–ス

轮流将对方举上一级书的台阶，每级交换一次，按照ABYX的顺序击打按键，每次重复两轮，只要自己按得快就一定能比对手快，先到台阶顶端的获胜。



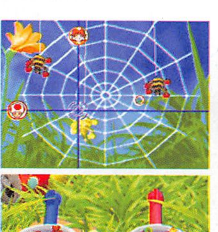

ぱたぱたコインキャッチ

连打A键扇动羽毛翅膀，控制人物在空中的高度，收集尽量多的金币，红币仍然是优先对象，双方是同时抵达终点的，不需要考虑速度问题，专心自己这边的收集吧。

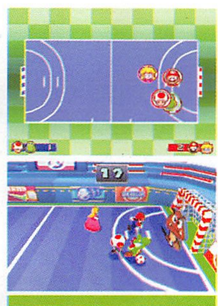
ふ–ふ–バッタン

在限定时间内对着麦克风连续吹气，让石板倒向对面砸倒对手，下屏幕能够指示吹气的强度，好在限定时间只有5秒，猛吸一口气用力吹出去不要断就可以了。



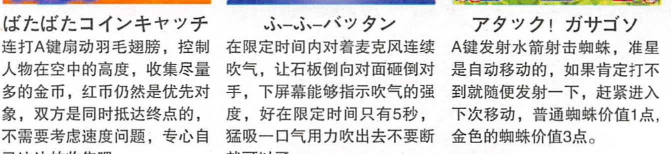
アタック！ガサゴソ

A键发射水箭射击蜘蛛，准星是自动移动的，如果肯定打不到就随便发射一下，赶紧进入下次移动，普通蜘蛛价值1点，金色的蜘蛛价值3点。



けっせん！ハンドボ–ル

超小场地手球游戏，方向键控制移动，B键为射门，不持球的时候按A键可以将对方打晕，守门员是自动来回移动的坏蘑菇纸板，最好看准空隙射门。



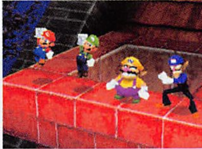
Battle小游戏

一共有5种，每个人都要拿出一定数量金币作为赌资，冠军和亚军能够分到绝大多数赌资。

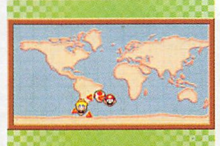




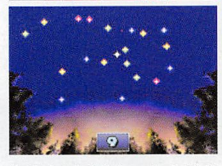
ブクブクサバイバル
水下的鱼会依次浮上来吸水，躲开水面的旋涡，小心不要被吸进去，坚持到最后的人获胜，有时候会有两条鱼一起吸水，提前判断好安全位置躲过去。











キラキラてんたいかんそく
当下屏幕的天空中出现星星时用触笔点一下，当限定时间结束时，点到星星数量最多的人获胜,反应速度快的话能够以压倒性的优势打败其他对手哦。



ふーふーどうかせん
四个人物轮流对炸弹的引线吹气，加速引线的燃烧，如果轮到自己吹气时恰好炸弹爆炸就只能出局了，需要运气好加一点点大胆才能取得胜利。



ちきゅうぎバトル
在地球仪上一边移动一边寻找其他对手，找到之后进行射击，打中一次能够获得一分，限制时间结束后获得分数最多的人是冠军。



かさねてチップタワー
用触笔选择下屏幕的纸牌，获得纸牌上指定数字的筹码，眼疾手快抢最大数字的纸牌是诀窍，如果不幸选到了库巴纸牌则失去一半筹码，四轮后筹码最多的人获胜。

Duel小游戏

一共有32种，全部都是VS4和2VS2中出现的小游戏，只不过游戏人数限定两人。在剧情模式中的COM走到决斗格上的时候，必定会与当前的第一名决斗，当以五星为赌注的时候，决斗结果往往会使局面产生重要的逆转，如果自己是第一的话，一定要小心应对。

かこんでクリボー
てすりでジャンプ
さがせシャッターチャンス
どかしてはっぱレース
すれすれストップ
ぴょんぴょんレース
クルクルさくらんぼ
ピースをかいて
よけろ！クリボーシュート
まとあてクッパ
きてきてクリボー
ペダルでカートレース
たまのりレース
たたいてペンシル
ジグザグコインキャッチ
ふーふーロウソク
ピッタリのつかれ
プクプクフィッシング
ばたばたバッタン
ぜんまいレース
マグマでデンジャラス
きめろ！ポーズ
そうじきエスケープ
まっくらロード
せっけんアタック
キャンディプレゼント
なぎさでコインキャッチ
ゴムボートレース
はぐるまクライミング
スライススライス
ゆらゆらハンガー
ふーふーバッタン



文/龙马

PSP	AQ Interactive Inc.	2007年11月15日
	AVG	1人数/5040日元
不能饶恕你		623MB

按照自己的方式去调查案件

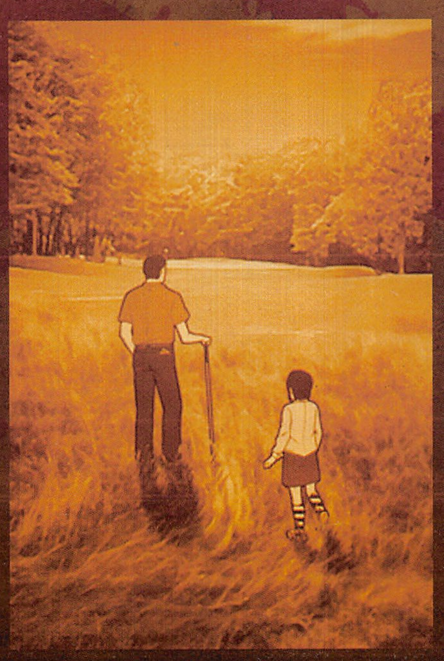
羊茅草是什么?
到底是什么?
是啊，以前，父亲说过的。
是英国的高尔夫球场生长的杂草。
把高尔夫球打到羊茅草中，就看不到球了。
然而，父亲却说去那里打球是自己的梦想。
为什么?
为何非要在那种地方打球?
大人的想法真的很奇怪。
高尔夫，只要天气好就可以开心地玩了吧。
为何要特意去全是杂草的球场打球呢?
父亲真的变了呢。
还辞掉了警察的工作。
好不容易成为了搜查一课的刑事，却轻易地辞职了。
那之后妈妈得了重病。
医生说已经帮不上什么忙了。
肝癌。
父亲一滴酒都不沾了。
在那之后的半年一直情绪低落。
父亲拼命带母亲看病，就这样又过了3年。
虽然记着妈妈的事情，但是那些是真实的记忆吗？我不知道。
也许只能看妈妈留下的照片，回忆以前。
这就是6岁时的记忆了。
这之后父亲买了幼儿园开办了侦探事务所。
竹内侦探事务所
普通的名字，有些奇怪的幼儿园建筑。
父亲果然变了
我叫竹内理理子，职业是侦探，倒不是因为

喜欢这个职业，父亲辞了警察工作买了幼儿园开了这个侦探事务所，大学毕业的我还没有决定干什么，姑且过来帮帮忙，结果就这样干了5年，为什么要在幼儿园开事务所？父亲果然有些奇怪。草撤学说今天来了位新客人由我来接待，他是侦探事务所的前辈，现在是我的丈夫。这回还是我和木崎勇治组合调查，勇治沉着冷静，头脑清晰，是个可靠的搭档。佐藤真弓把需要开销的单据放在了我的书桌抽屉里，她是个开朗认真的事务员，电话号码或书类等的整理，这些琐碎的事都由她来解决。草撤递给我报告书，委托人神谷静香，调查内容是丈夫的婚外恋。唉，又是这种常见的委托。和勇治一起一定很容易应付。向接待室走的途中，在走廊被父亲叫住，父亲在找冰箱里“失踪”的馒头，明明血糖高还吃甜东西。在接待室见到了神谷静香，她的丈夫叫神谷修一，职业是IT东京公司的系统工程师，神谷静香希望我们现在就开始调查，由于事务所的规定我们需要一天时间分析，第二天开始调查，我向她出示了费用明细，她就告辞了。草撤走过来问我能不能应付这个委托，我心想只是常见的婚外恋委托罢了，这时我发现他左手食指上戴着一枚新戒指，我问起他什么时候买的，他说有这样的观察力他就能放心了。虽然有些不甘心可是草撤的建议总是正确的，不过既然我们是夫妻就不能对我温柔一些吗，“即使是夫妻在工作时也不能放松半点。”这是草撤的话。他的话我明白，但是在别人面前对我温柔一点我又不会不认真工作。他的态度还是那么强硬，难道说是我不对？算了，不去想了。

被称为科技盲的我根本不知道什么是系统工程师，勇治告诉我就是程序员，编写电脑程序的人。这时我发现勇治的右耳上有个耳钉，他告诉我男性左耳戴耳钉就是同性恋，右耳朵就不是，女性正好相反。我决定和勇治分头行动，明天我去拜访神谷静香家进一步搜索线索，勇治则去跟踪神谷修一，没有别的办法，大家都很忙。

整理好报告书已经过了22点了，从明天就开始忙了。

神谷静香家果然很豪华，一般的上班族绝对住不起。按了门铃进去后和神谷静香寒暄了几句进入正题，神谷静香说可以给我介绍一下丈夫的朋友，丈夫的朋友也是她的朋友，这时我发现神谷静香的长相很年轻，不像是结婚几年的妻子，她说这多亏了自己每两个月去做一次美容的功劳，做侦探的我可是无福消受。“半年前丈夫突然说由于工作忙，要在外面过夜，每周有两天不回家，过分的时候甚至3、4天不回家，只有休息的时候我们一起出去吃晚餐，平时不在一起吃，由于他忙我也已经习惯了，平时我们不见面的时候我也可以学些东西打发时间。”神谷静香说。“学东西？学什么东西？”我问。“星期一星期四学习茶道，星期二星期五学习插花，星期三是最近才开始上点心教室的，茶道和插花是结婚前就开始学习了。”我很奇怪：“这些和系统工程师这个职业毫无关系吧？”神谷静香：“系统工程师是什么？”我更加奇怪了：“不是你在丈夫的职业上填的系统工程师吗？”神谷静香：“哦！是的，关于计算机的东西我老是记不住，我是给他公司打电话，他公司同事这么说的。”我问：“是谁接的电话？”神谷静香：“是荒川部长，我们的媒人。”我问：“那他知道调查婚外情的事情吗？”神谷静香：“怎么说这也是个人隐私，我没告诉他。”我问：“那您有什么线索吗？”神谷静香：“线索？”我解释道：“比如不认识的女人给他打电话，或者给他换洗裤子时有什么发现，有没有看到他手机的来电记录什么的。”神谷静香：“完全没有过。”“完



全没有过？”“从没有过不认识的女性来电话找她，裤子都是由他自己洗，还有手机？我从来没有想过偷看他的手机。”神谷静香回答。“那为什么会怀疑丈夫有外遇？”我问。“我直接问他是不是外面有人，他说没有，但是绝对没有错，他非常不擅长说瞎话，只看他的脸我就知道，可以说是女人的直觉吧，其实他有外遇我能接受，因为他是男人，但是我不能容忍他对我说瞎话！”神谷静香回答。我又问：“一点线索都没有难道让我们从零开始调查吗？”神谷静香说：“寻找证据不正是你们的工作吗？”最后神谷静香表示即使没查出任何出轨迹象也不要紧，得到了荒川部长的照片和名片，离开了神谷静香家，觉得任务并不轻松。

比起丈夫的外遇更不能饶恕对自己的谎言，有意思，了不起的女人啊，因为有钱所以没有了生活感吗？插花、茶道、还有点心制作吗？都是些和我没有关系的话题。那么温柔的女性为什么感觉有些固执呢？“第一印象就是全部。”这是父亲的口头禅。如果真是这样到底是为什么？难道她是一个看似温柔其实不然的女人吗？

第二天，父亲对我说过几天可能要出去打高尔夫球，为了到时不造成麻烦提前跟我打招呼。我告诉草撒昨天去了神谷静香家，却什么也没有打听到，草撒说神谷静香的父亲是神谷药业的董事长，丈夫修一是倒插门的女婿，修一所在的IT东京公司是神谷药业的子公司，就是说如果离婚了修一就会失去工作，所以应该总是很小心地生活着，由于紧张有外遇也不稀奇。但是我认为现在还不能下结论。草撒说自己手上的案子马上就能解决了，然后就能帮我了。草撒走后真弓走了过来，她表示草撒还真是忙呢，说话的语速总是那么快，我说自己已经习惯了，结婚两年了我俩哪里都没有去过，连度蜜月都没有过，其实我是很想去加拿大的，想去划皮划艇。真弓鼓励我这个案子一结束和草撒计划一下旅行的事情，即使没时间也要抽出时间去，真的很感激她啊。

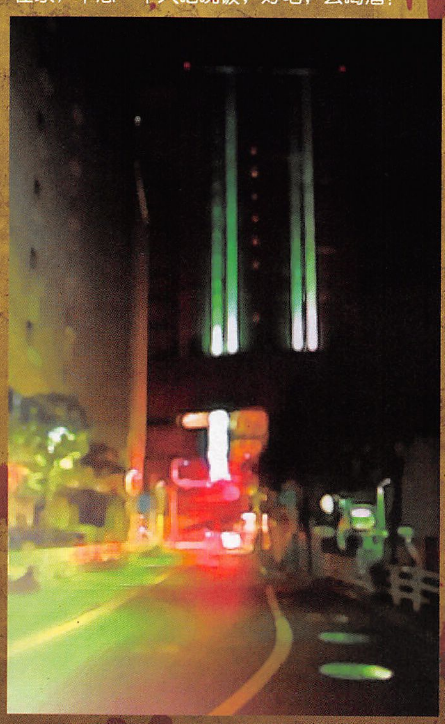
抽休息的时间去新婚旅行……

那种事情有可能吗？

父亲是所长，丈夫是上司。总是被周围人问“应该不难做吧？”，但是并不是那样。一层是侦探事务所，二层是父亲和我的住所。由于是幼儿园改造的所以不像是私人住所，但是住所和事务所在一起也是顺着父亲的意思。年幼的时候母亲去世了，这么多年父亲很多的决定都优先考虑了我吧，但是，我还是一样地孤独。父亲工作结束前我总是在院子的秋千上等着，在那时什么特别的感觉都没有，但是现在一想，当时确实很孤独啊……那时我也没有沉浸在伤感里。

傍晚勇治报告说今天神谷修一在公司附近的法式小餐馆独自吃晚餐，之后就回家了，在这之间没与任何人见面，也没有接任何电话，一直是一个人。我表示只得到了委托人的媒人也是IT东京部长的荒川英树的信息，还有对于事情的真相表示怀疑，需要进行更深入的调查。

草撒说深夜才能回来，父亲出去打高尔夫不在家，不想一个人吃晚饭，好吧，去喝酒！



来到酒吧，酒吧老板询问我怎么一个人来了，我随便跟他寒暄了几句，要了一杯兑水的Campari（意大利产的红色甜酒）。酒吧老板和父亲在我还是孩子的时候就认识了，虽然详细的情况不知道，但是在我看来酒吧老板也是个奇怪的人。当过神父，总是想和别人聊天，也许因为同样是怪人所以很聊的来吧。酒吧老板说在我上小学之前父亲说过想要带我去打一次高尔夫，父亲在学生时代就是学校高尔夫部的

主力了。我看着酒吧老板那布满鱼尾纹的双眼，他发现我的酒喝完了，于是又给我续了一杯，我听着他投入地描述父亲的学生时代，不知不觉间又喝光了，这回他给了我一扎啤酒，嘱咐我啤酒喝一扎对身体有好处，喝第二扎就是“毒药”了，聊天间我又把啤酒喝完了，这回我没有再要酒，只是听老板劝我和父亲去打一次高尔夫。

深夜独自一人走回家，看到院子里的秋千，于是便坐了上去。

小的时候经常在这里坐着，从被窝里跑出来，看着事务所亮着的灯光，边数数边荡秋千。1、2、3、4……虽然想着数到100就回屋子，但是……100、101、102、103……“理理子，睡觉喽！”直到父亲催我睡觉才肯停。说起来也是，小时候去高尔夫球场是我央求父亲带我去的，自从妈妈去世之后父亲很少露出笑容，但是当父亲打高尔夫的时候确实很开心，只有在那时才能看到以前开朗的父亲，我倒不是喜欢高尔夫，但是能看到父亲的笑容，是的，一定是因为这个我才央求父亲带我去高尔夫球场的……也许吧。

我真的很伟大呢！

第二天早晨，我从事务所出来直接去了所长室，我问父亲昨天高尔夫打的怎么样，父亲说自己老了不行了，然后问我调查的怎么样了，我说我觉得不是修一有外遇，而是另有隐情，询问父亲该如何调查，父亲给我讲了一个他以前的案件，一个年过七十的老爷爷来拜访他，说是调查老伴儿很久以前的婚外恋，那是40年前的婚外恋，那位老爷爷说觉得大儿子不是自己亲生的，知道自己的寿命不长了，已经写好了遗书，不想把财产分给不是自己亲生子的大儿子，老爷爷和老奶奶的婚姻是人们所说的政治联姻，由于在以前家族利益是大事所以这种事情很常见，但是当时老奶奶正在和别的男人交往着，是那种发誓将来要在一起的恋情，这些老爷爷当时都知道，但还是被硬逼着卷入了这场婚姻，所以一直带着内疚的心情，生下的儿子与自己一点也不像，但还是默默地养育着，就这样40年从来没有过任何怨言，本来想就这样进入坟墓的，结果在临死前后悔了，不能在忍受下去了，无论如何都想知道真相。“40年前的婚外恋怎么调查？”我问。“DNA鉴定，我向老爷爷要了他和儿子的头发进行DNA鉴定。”父亲回答。“那么结果呢？”“当然结果儿子不是老爷爷的亲生子。”“然后你说谎了？”“我说谎了。”父亲接着说，“明白了吗？理理子，侦探只是职业，因为是侦探？因为是警察？因为是律师？因为是神父？如果被这些东西所束缚该怎么办，说谎还是不说谎这些应该由你自己来决定。”“我懂了……”我接着问，“后来那个老爷爷怎么样了？”“去世了。听说看起来就像心里的一块石头落地了一样安详地去世了。”父亲回答。“谢谢您。”……

父亲的话令我摆脱了困扰，是啊，我能做的就是要按照自己的方式去做。

那么现在开始该如何去做呢？勇治已经跟踪了神谷修一一天了，我也已经彻底调查了他家了，现在了解神谷修一的人是……神谷静香所提到的“荒川部长”，如果和他见面的话也许会引出什么情报来；还有“神谷静香”，她好像也隐瞒了什么。最后我决定还是从荒川部长下手。

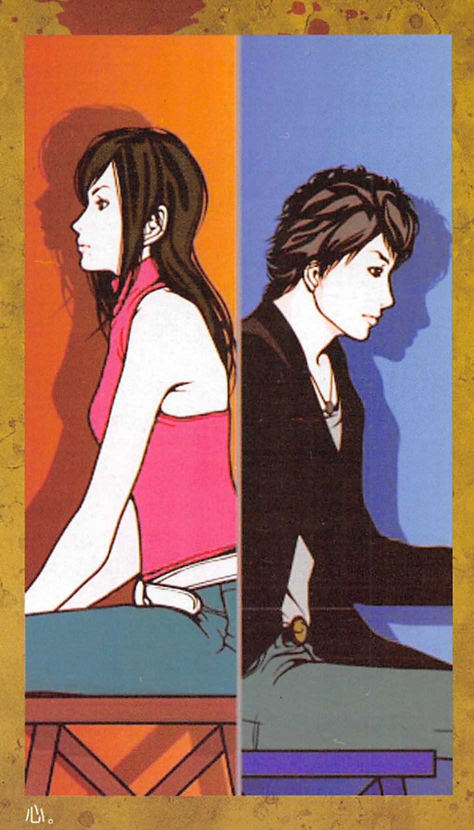
给IT东京打了电话，对荒川部长说自己是由神谷静香介绍来的杂志社的撰稿人，荒川才消除疑惑答应接受我的采访。开车来到IT东京公司，接待的服务人员把我带到了里面的屋子，见到了荒川部长，和他谈起有关杂志和访谈的事情，聊了一些无关紧要的东西，谈话间我称赞了荒川的领带很漂亮，夸他在选购东西和雇用人才上一样很出色，希望他能够给我推荐采访一位部下，在我的提示下他终于答应会介绍神谷修一明天接受我的采访。

回到事务所告诉草撒明天要和神谷修一直接接触，草撒说与目标人直接接触违反了事务所的规定，我坚持要按照自己的方式去办案，他说只要拍到神谷修一和别的女人在一起的照片就可以结案了，我还是坚持要按照自己的方式去做，就这样我们大吵了一场。

知道做的不对的人是自己，草撒说的总是正确的，我连一点反对的余地都没有，我在拘泥于什么啊。但是为什么？我不能像草撒说的那样做，掺杂了我的私情？什么私情？对委托人的讨厌？虽然不喜欢但是也不是理由，嗯。

父亲听说我和草撒吵架了，过来随便问了几句，然后约我去打高尔夫，我开心地答应了，父亲走后我还是烦恼了一个小时才能入睡。

第二天勇治报告说昨天神谷修一去了一个女子公寓，女子的名字是桥本康子，拍到了神谷修一和桥本康子一起走出女子公寓的照片，我说今天要“采访”神谷修一，勇治表示有些担



心。

第二次来到IT东京公司，见到了神谷修一，“采访”中我察觉到作为系统工程师生活真的没有什么节奏，他说自己和以前的同学也没有什么联系了，单位里也没有什么经常聚餐的同事，只有驹野先生跟他还算要好，还知道了他原来姓村井，父亲在武藏野市开着一家小电器屋，最后他答应介绍驹野先生让我进行采访。

回到事务所我让真弓帮我调查村井修一这个名字，这时接到了勇治打来的电话，说是看到目标人从桥本康子的公寓出来了，于是我赶紧赶往现场敲开桥本康子的房门，我谎称自己是街道派来调查内裤小偷的人，观察之后发现桥本康子是个大学生，从她这里知道居住在101室的大树女士是这个公寓的管理人，我想也许管理人知道些什么，在告辞了桥本康子之后我来到了101室，管理人误会成我是来租房子住的，当我提到住在201室的桥本康子时，她表现出对康子的不满，结果什么也没有问出来。当我要离开公寓的时候再一次接到了勇治的电话，勇治说目标人要返回公寓了，等修一来了之后我们偷拍了几张照片便开车偷偷跟踪他们，最后他们进了一家弹子游戏机厅。

勇治偷偷跟着进入了游戏机厅，通过手机跟我汇报里面的情况，目标人正在和一个男子对话，桥本康子坐在一旁听着，虽然游戏机厅里很吵，但是我还是让勇治用录音机录下他们的对话内容，接着我也进入了游戏机厅，想拍摄他们3人的照片，然而却拍不到他们的脸，这时勇治察觉到了，故意打翻装弹子的框，吸引他们3人回头看，我才顺利拍下了照片，最后修一和康子走出了游戏机厅，在门口分开了，另一个男子还在里面打弹子，我决定继续跟踪修一，而他去跟踪康子。我和神谷静香通了电话，她说下星期前一定要弄到证据，我匆忙地挂断了电话，继续进行跟踪，最后修一回到了家。

回到事务所勇治已经等了我很久了，勇治说在过红绿灯的时候跟丢了，我让勇治先把游戏机厅的录音里面的杂音处理了，明天还是由我来跟踪修一，勇治跟踪康子。

第二天上午神谷静香打来电话催我最好在下星期前把证据交给她，我表示还没有调查清楚。真弓把调查好的村井资料交给我，原来修一的父亲叫村井忠雄，一个人住在武藏野市荣街2—2，如果明天有时间就去拜访一下，在事务所没有见到勇治，估计是去跟踪康子了，我也要赶紧去跟踪修一了。

把车停在能看到IT东京正门的位置，神谷修一一出现我就下车跟了上去，跟着他进入了商店街的室外咖啡店，看到他和一个女子坐下来聊天，我坐的位置听不清他们在说些什么，但是再靠近的话就有可能被发现了，我用伪装成口红的微型相机拍下了他俩的侧面照，他们聊了大约15分钟准备离开这里，我决定开始跟踪这个女人，最后这个女人进了一间别墅，我记录下地址和名牌就匆匆离去了。回到事务所大约一个小时之后勇治也回来了，和勇治交换情报之后我决定他去跟踪桥本康子，我去跟踪这个新出现的女人——伊东顺子。

睡不着觉，我又一次来到了Limelight酒吧，点了一扎啤酒，这时我发现了喝得烂醉如泥的草擞，在和草擞小吵了几句之后他提到了现在所办案件的目标人矢崎谦吾，是个政治家，贪污腐败的家伙，但是没有继续说下去。老板告诉我草擞1个小时之前来的，喝了相当多的酒。我还是第一次看到他喝成这样，到底发生了什么事情？但是又不肯告诉我，这个家伙和我太像了。

从早晨开始我就等在伊东顺子家门口，等了大约1小时伊东顺子出门了，跟踪她来到了IT东京，休息日还要加班？伊东顺子是IT东京的职员？她在门口用ID卡进去的估计不会错，稍微有些意外。不久顺子和修一一起出来了，和神谷修一约好了？但是休息日约在公司有些不自然呢。跟踪他们再次来到了那个室外咖啡店，这里真的是他们密会的地方吗？咖啡店里，桥本康子早就在这里等候了，难道他们是三角关系？聊了大约15分钟3人离开了，勇治继续跟踪康子，而我还是跟踪顺子回到了家。修一有两个情人？情况变得莫名其妙了，情报还不能确定是否有婚外情，对自己越来越没有自信了，到底是怎么回事？如果父亲在就会对我说："脚踏实地地一步一步地前进。"对了，还有一条线索没有调查，神谷修一的父亲。

来到修一父亲所开的村井电器，比想像中还



要小的店铺，我伪装成户籍调查员和神谷修一的父亲村井忠雄攀谈起来，了解到村井忠雄在十年前离婚了，修一的妹妹跟随母亲再婚而改姓，现名桥本康子。

有一点接受不了，受到了打击的感觉，桥本康子是神谷修一的亲妹妹。线索又断了。

回到事务所把详情告诉了勇治，看来伊东顺子才是主要嫌疑人，勇治说傍晚就能把游戏机店的录音处理好，当我决定再以杂志撰稿人的身份接近修一的时候接到了驹野的来电，驹野称从神谷修一那里听说了我要采访他的事情，表示明天上午10点可以接受采访，虽然和案情没有什么关系，没办法也只好跑一趟了。

第二天来到IT东京，刚一踏入大门心里一惊，这个男人就是昨天游戏机店里和修一对话的那个人，他会不会认出我来？算了不管怎样就装不知道好了。和驹野诚进到里面的接待室，驹野诚说："不要再装了，谎称是杂志撰稿人实际是侦探对不对！来调查神谷修一的？"这个男人听谁说了？还是注意到了勇治跟踪他们的事情？没有理由啊，他又不认识我。"您这话怎么说？"我装糊涂。"青叶出版社没有姓竹内的家伙，这是理由一；你还装作街道工作人员见过桥本康子对吧，这是理由二。"驹野愤怒地说。"那么理由三呢？""理由三很简单，在游戏机店看到你了，你一直鬼鬼祟祟在我们的周围闲晃。我是营业部的，看一次人脸绝对不会忘记的！你是竹内侦探事务所的竹内理理子对吧。"已经被知道的这么彻底了，这个男人真厉害，不过现在可不是佩服他的时候。他接着问："了解到什么地步了？""您指什么事情？""你被委托的事情啊，关于账本的事情你了解多少，告诉我没有关系。"我大声说："请等一等，你在说什么？""老老实实交代！我不想和你打架！"驹野大吼道。"别对我嚷！我调查的是神谷修一的婚外恋！不知道什么账本的事情！不要没搞清楚就对别人大喊！""是你先大声的！"驹野平静了一些接着说，"婚外恋？"我解释说："我受委托调查神谷修一的婚外恋案件。"驹野："荒川部长……为何？""荒川部长？他不是我的委托人。""那是神谷的妻子喽？""我可没这么说过，我只是说不是荒川部长。"驹野奇怪地说："神谷修一那家伙说是荒川部长介绍的采访。"我回答："确实是荒川部长介绍的，但只是介绍而已。"驹野接着问："那指名采访我的理由呢？""也不是特意的指名，只是想借着话题可以继续和神谷修一对话。"我解释道。"可是婚外恋调查只要有女人出现拍下照片就可以了，为何还要纠缠我们？""我有自

己的做法。”“今天就到这里吧，我可以担保那家伙绝对没有外遇，桥本康子是他的妹妹，顺子是我的未婚妻，如果你不相信可以去问她本人。”“那么刚才你所提到的‘账本’？”我追问道。“那个不能告诉你，不过作为补偿告诉你一个消息吧，监视荒川部长的话会看到有趣的事情哦。”就这样“采访”结束了，完全失败了，就像草撒说的那样，我做的事情只是在浪费时间和调查费

情绪低落。

伊东顺子是驹野的未婚妻，桥本康子是神谷修一的妹妹，两人都不是修一的情人。

等一等，那么那4人为何密会？神谷修一为何和伊东顺子见面？伊东顺子是经理部，驹野提到的账本是怎么回事？好像有其他的事件，不过怎样想也和婚外情拉不上关系。

该怎么办呢？怎么做才好？

“怎么了，脸色不太好啊。”在事务所遇到了父亲，把案件的经过全部告诉了父亲，“是我做错了吗？”“站在所长的立场上我不能认同你，如果每一个人都照你这样做我的事务所早就垮了，但是站在个人立场上我觉得还不错。”之后父亲提醒我不要忘记打高尔夫的约定，顺便叫上草撒。多亏了父亲的话我稍微平静了一些。勇治说录音已经处理好了。

神谷修一：确实是吧？

驹野：嗯，不会错的。

神谷修一：那么康子已经没有问题了吧？被奇怪的女人盯上了。

驹野：什么女人？

神谷修一：去康子住所的女人。

驹野：侦探？

神谷修一：也许吧。自称是杂志撰稿人的竹内女士。也许已经怀疑到我们了，所以得抓紧干了。

驹野：出现了意料外的家伙了，对你不道德……（由于被勇治打翻弹子框的噪音吸引而停止了对话）

神谷修一：不过已经没关系了，从现在开始顺利进行的话就行了。

驹野：但愿会顺利。

神谷修一：那个叫竹内的女的怎么办？

驹野：我会主动找她问她的。

神谷修一：那就拜托了。

没有听见关键的地方，不过也知道个大概了，伊东顺子是驹野的未婚妻，桥本康子是神谷修一的妹妹，这些情报绝对不会错，但是他们4人到底在谋划着什么呢？神谷修一为什么要见伊东顺子？驹野提到的“账本”一定是问题的关键，伊东顺子属于经理部，再去调查一次她吧。还有驹野透露的消息“监视荒川部长会看到有趣的事情。”

我和勇治驱车来到T东京等待荒川部长的出现。跟随荒川部长来到了小吃街的后街，部长



一人进入了一个豪华旅馆的不显眼的入口，我设置好夜视摄像机回到车上进行监视。在旅馆前监视的经验已经有无数次了，然而监视目标人以外还是第一次。带着不安和期待的心情过了一个小时，我们拍到的竟然是荒川部长和神谷静香偷情的录像，这和案情有什么关系？如果知道“账本”就应该全部解开了。于是我们来到了伊东顺子家，顺子认为是我偷了账本，而且是受部长的指使，我解释说自己毫不知情，顺子大吼：“小偷只偷走了账本，其他东西都没有丢失，大家为了揭发部长贪污而努力了半年全部化为了泡影！”说完愤怒地将门关上了。

部长贪污？4人密会是为了揭发部长的贪污，

如果这样考虑的话就合乎情理了。但是，为什么？驹野是伊东的未婚夫这还能想得通，由于驹野和神谷是同期进入公司的所以帮助她？但是有必要连妹妹桥本康子都卷进来吗？这点还是不太清楚。还有，到底是谁偷了账本出卖了他们呢？

在事务所门口告别了勇治，进屋的时候正好碰到草揿出门，由于那个政治家的案子草揿要去冲绳一个星期左右，最后也没有说出口“回来一起去打高尔夫吧！”。总觉得说讨好的话自己就像一只摇着尾巴的狗，我必须丢掉这种奇怪的自尊心呢。

写早晨的第一个报告书。

“神谷修一的调查结果是清白。没有婚外恋的疑点。”

盖上所长的印章，由我直接交给神谷静香，静香抱着不满说了一些什么，当然关于荒川英树的事我什么也没有说。

终于结束一个案件了，接下来进行新的案件，委托人是我自己，我决定再去拜访一下他们。

驱车来到伊东家，顺子一见到我就充满了敌意，我看到顺子左手无名指上戴着戒指，突然想起来她和驹野订婚的事情，于是我拿出她和神谷修一在室外咖啡店密会的照片，她显得更加愤怒了，我说这是在对神谷修一的外遇调查时拍到的，顺子解释他俩见面是因为修一想提前借出退休金，为了帮助父亲的店铺周转资金，但是公司规定必须在职工作15年以上才可以提前借出退休金，修一才8年，所以是不可能的。我表示还有一件事情想要请教——账本。顺子说自己以前在公司听说了一些传言，很多账目都对不上，似乎有一个“里账本”记录着真实的账目，一开始没有怀疑是部长，但后来注意到垃圾箱里的便条是部长的字，因为是自己清算的账目所以一下就明白了，于是就和驹野他们商量，自己一个人实在不知道该如何是好，驹野、顺子、还有神谷修一是同期进入公司的，3人经过商量之后决定揭发部长，桥本康子是神谷修一带来的，是他的妹妹，顺子独自加班的时候调查了荒川部长的桌子，结果真的发现了“里账本”，看了之后就确信是部长贪污了，于是4人就分头去搜集其他证据，终于做好了揭发的准备，直到我的出现，顺子带回家的“里账本”在第二天就被盗了。我告别了顺子并且表示会查出是谁偷的。

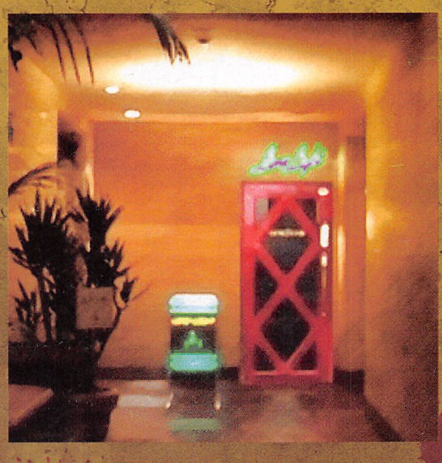
接着我来到了IT东京，找到了驹野，驹野对我也是同样的不信任，愤怒地对我大吼大叫，并且不愿听我解释。我认真地看着驹野的双眼：“看着我的眼睛！你不信任我也好！但我是清白的！所以我才会再次出现在你的面前。”驹野犹豫了一下：“好吧，听听你想说些什么。”我表示直到从伊东顺子那里听说之前都不知道关于账本的事情，更不知道账本被盗的事情。驹野还是不信：“只有我们4人知道账本的事情，顺子怀疑部长的事情也只有我们4人知道，最初是顺子跟我商量，因为我们和修一是同期进入公司的所以又告诉了修一，公司里有荒川部长和神谷静香偷情的流言，修一默默忍受了，我想替他报仇，其实在结婚之前部长和静香一直在交往。”“媒人把自己的情人介绍给别人？”我很惊讶。驹野接着说：“是的，修一被愚弄了，这就是我知道的全部。现在该你证明自己不是部长派来的了。”“我知道了，会证明给你看的。”

来到桥本康子的住所，似乎比前两人更加痛恨我，对我大吼时手腕一直在颤抖着。“请冷静下来，我只是想了解实情，绝没有想激怒你困扰你的意思。”我想先稳定下她的情绪。“说这些就想让我相信你？又想编造什么谎言来欺骗我吧？”看样子对我的误会真的很深。无论我怎样解释都不能相信我，只有他们4人知道，都认为是我告发了他们的秘密。我继续解释：



“如果是我，我还会再来这里跟你见面吗？”“那么是谁？”“不知道。”“那你就彻底查明，洗清自己的嫌疑。”似乎减少了她对我的怀疑。

跟IT东京通过电话之后被告知神谷修一今天休息，去神谷家碰到神谷静香就麻烦了，不过现在没有其他办法。来到神谷家，开门的果然是神谷静香，在和静香寒暄了几句之后我表示今天是因为一些私事来找修一的，静香说虽然他休息但是已经好久没看到他了，我赞扬了她胸前昂贵的项链，她说是父亲送给她的结婚贺礼，过几天就是父亲的生日了，约我去参加生日派对，我想去派对就能见到修一了，于是问修一也会去吧，结果静香表示父亲非常不喜欢修一，所以不会让修一去的。我说自己还有别



的约会就离开了。

谁是“间谍”一点头绪都没有，先回事务所再整理思路吧。

回到事务所把详细的经过告诉了父亲，我表示不知道接下来该如何进行了，父亲说帮助荒川部长做“间谍”的人能从中得到的好处就是金钱，做这种事的人往往和人性没有什么关系，而是因为他急需用钱。谢过父亲给我的提示后我让勇治去调查他们4人的经济状况，比如贷款欠债什么的，勇治表示需要两个小时的时间。

驱车再次搜索线索，伊东顺子和桥本康子都不在家，神谷修一的行动不明，于是来到了IT东京找驹野诚，向他请教荒川部长和静香的事情。原来静香结婚前在营业部打工，荒川英树那时也在营业部，正是驹野的直属上司，把荒川贪污的事情告诉修一是因为希望替修一报仇，驹野并不知道修一想提前借出退休金的事情。

回到事务所勇治说驹野有贷款，但是数额不详，我接过调查表，发现修一的父亲村井忠雄用店铺抵押借了880万元，而且今天就是还款的最后期限，如果今天还不上就会破产。

来到村井电器屋，修一并不在这里，村井忠雄说修一为了自己提前借出了退休金刚刚离去了。我决定找神谷修一问清楚，于是给他打了电话，约他在Limelight酒吧见面。

来到Limelight酒吧看到神谷修一正在喝啤酒，我点了一杯啤酒坐在他的对面。“不是杂志撰稿人？”“真的很抱歉。”“遗憾呐，写东西是很快乐的事情，想知道些什么？”“首先外遇调查的事情……”“知道，静香委托你的对吧。”“你是怎么知道的？”“静香告诉我了，奇怪的女人吧？她就是这种人。”“大家都认为是我偷了里账本，你见到我却没有生气，驹野见到我时非常气愤。”“那家伙就是正义感很强，以前经常被荒川部长欺负，也许是有些恨部长吧。”“你不恨荒川吗？”“我？为什么要恨？我还想感谢他呢，让我可以不用在静香身上花那么多钱，部长贪污的钱都花在静香的身上了。”“部长贪污了多少钱？”“伊东说五千万，再这样下去也许就超过一亿了。”“为何要把妹妹卷进来？”“静香以前的恋人叫坂本弘明，是驹野的后辈，静香拒绝了驹野的追求和坂本弘明交往了。”“这和康子有什么关系？”“坂本当时是康子的恋人，静香夺走了康子的恋人。”“所以她恨静香？但是和告发荒川部长也没有关系啊？”修一又点了一杯啤酒。“康子本身的目标就不是告发荒川部长。”“此话怎讲？”“偷里账本的就是康子。”“为什么？”“她直接拿着里账本摔在社长面前，把静香偷男人和荒川贪污的事情全部说了出来。”“社长就是静香的父亲？”“是的，就那样闯入了社长室，恐吓社长给了一千万封口费。”“一千万！”“康子拿着这些钱……”“还了村井电器的贷款？”“你怎么知道的？”“从你对父亲说这是提前借出的退休金想到的。”“只能对父亲这样说，没想到康子会做出恐吓这种事。”“打算怎么办？”“把钱还回去，只能我去从银行贷款一点一点地还钱。”“怎么对大家说？”“我去向大家道歉。”“就这样结束了吗？”“你的意思是？”“别人会怎么说你？静香对你的背叛就不管了吗？”“你不了解静香，她的头脑中只

有自己，爱上某人？那是不可能的，荒川部长真是可怜啊。”“不是你让部长做媒人的？”“是静香，为了满足她的低级趣味，在一旁享受看部长的表情。”“还有你的表情。”“也许是吧。”“那你为何还要和她结婚？”“为什么呢？一开始我也是半开玩笑地答应了，后来听到很多不好的议论。”“那你有什么打算呢？”“确实是有想法的，如果说没有很明显是谎言，现在进入公司也是多亏了静香。”“后悔了？”“现在后悔了。”“但你还是接受了那些‘恩惠’，住着那种豪华的别墅。”“全都是静香的东西，我自己什么都没有。”“没出息的男人。”“是啊，毕竟家境不一样。”“和家境没有关系，自己的错误从来没有改正过。”“我努力尝试做好。”“做好什么？做好讨好她？还是更加自由地挥霍金钱？”“不是那样的，我尝试去爱那个女人。”“过去式？”“嗯，是的。你讨厌静香？”“不喜欢。”“其实她不是什么坏人，也是可爱的女人。她的周围总是围满了男人，但是那些男人却不知道静香是个只爱自己的女人，比起恋人会更加在意修指甲的瑕疵。”“你是特别的？”“因为这样认为所以结婚了。”“但是并不特别？”“结婚半年我发现自己没有能力改变那个女人。”“那么以后怎么办？”“什么意思？”“背负康子的罪名，还钱，向大家道歉……就这样下去了？什么也不做，只会说‘她是那种女人’的借口！认为全部都是静香的错，自己是受害者？康子现在犯的只是恐吓罪将来犯了重罪怎么办？”“那你说该怎么做？”“不要问我！”“我不想对静香放手，我不能忘记静香。”“明白了……就这样度过一生，都是别人的错。”“我自己也不知道该如何去做。”“这个，给你。”我递给他静香和荒川的偷情照片，“用这张照片离婚能得到精神损失费，不要说没有办法，这是你自己的人生，应该由你自己去决定。就这样跟静香过日子还是结束婚姻拿取精神损失费，你怎样选择我都不会干预，但是有一句话我要说，要想重新开始，就是现在！”“我明白了，我会认真考虑的。”我把啤酒一饮而尽离开了。

重新开始。我不知道他被静香的什么地方迷住了，任意摆布男人是什么感觉？哈，这一生我也不会知道的吧。

我静静地坐在秋千上。神谷修一振作起来了吧？荒川部长会变成什么样呢？“哈，变成该变的样子。”这是草撒的口头禅。刁难神谷修一说不上是什么好事。我和草撒还是若即若离的关系，最后会变成什么样我也不知道。哎？奇怪呐，刚才似乎有个小女孩站在那边，也许是啤酒喝多了吧，疲劳所引起的？

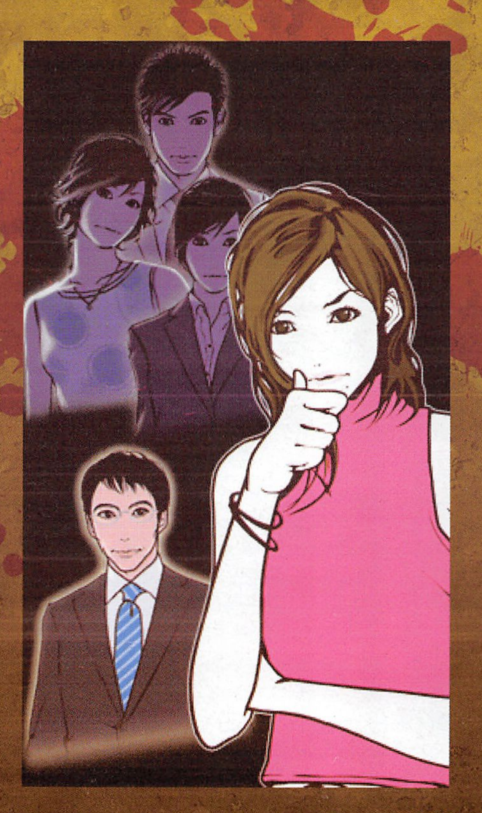
那之后神谷修一和静香离婚了，变回了村井修一，辞职回到父亲的电器店帮忙，继续干着网络工程师的工作。精神损失费全部用来偿还封口费了，虽然不能全额还款但是确实把还款作为目标努力着。

伊东顺子和驹野结婚了，变成了驹野顺子。

桥本康子的恋人坂本弘明也回来了，好像回到从前的样子和康子开心地聊着天。

荒川部长也辞职了，用退休金和存款把贪污的漏洞填补上了，也和妻子离婚了，听驹野说后来再就业了，详细的情况就不太清楚了。

神谷静香仍旧精神饱满地上着各种学习班，也许连自己离过婚都不记得了，恐怕连世界末日都不能改变这个女人吧。（未完待续）



CONTRA 4

NDS	KONAMI	2007年11月13日
	ACT	1-2人/29.99美元
魂斗罗4		256M

系统及操作介绍

基本操作介绍	
↑键	向上瞄准
↓键	趴下
←/→键	人物移动
斜方向	向斜方向瞄准
Y键	钩索
X键	射击
B键	跳跃
A键	扔掉当前武器
L键	切换武器
R键	固定瞄准
START键	暂停游戏

注：EASY难度下不能扔掉武器。



各模式介绍

ARCADE MODE

街机模式，也是主要游戏模式。共分EASY、NORMAL、HARD三个难度。SINGLE PLAYER是单人游戏，MULTIPLAYER是多人游戏。

EASY中敌人攻击方式简单，部分关卡中的机关也不会出现（比如第2关瀑布的落石）。在EASY模式中获得武器都是满级的，不需要升级，不过武器获得后不能丢掉。

NORMAL模式中敌人攻击方式略有改变，关卡中一些机关开启。NORMAL中获得武器都是原始状态，在该武器基础上获得相同武器后升级。

HARD模式中敌人行动方式比较复杂，比如令人头疼的跳，原来有些不会开枪的敌人也可以开枪了。敌人子弹的速度也比NORMAL提升了不少，也变得密集了。武器方面和NORMAL相同。

此外，EASY模式中只有7关，NORMAL模式和HARD中有9关，这两个难度通关后的结局也是不同的。

CHALLENGE MODE

挑战模式，在各种限定条件下，达到任务要求，其中不少任务都是相当有难度的。这个模式在街机模式通关一次后出现，难度随意。挑战模式每通过4个就会开启一个隐藏要素，一共是有10个要素。

CHARACTER SELECT

人物选择，游戏开始可以选择4位角色。随着通过挑战模式的挑战，一些隐藏人物也会出现。隐藏人物一共有5人，分别是JIMBO、SULLY、LUCIA、SHEENA、PROBOTECTOR。隐藏人物有4种颜色可以选择，除了默认的颜色外，剩下三种颜色分别按↑↑、↓↓或XX出现。

不过每个人物的性能上没有区别。

OPTIONS

选项，在这里可以调挂掉再登场时是否有语音。还可以删除当前存档。

BONUS CONTENT

奖励，最初只有MUSEUM，剩下出现的奖励都是通过挑战模式出现的。

CLASSIC CONTRA中收录了FC的《魂斗罗》和《超级魂斗罗》两作。进行游戏前可以选择修正画面以便全部显示，或者是不修正画面，但上下显示就不完全了。虽然只是个模拟器，但还是让不少老玩家激动了一下。

MUSEUM中可以阅读《魂斗罗》系列全作品介绍，此外还有设定集。

COMIC BOOKS中是《魂斗罗3》和《魂斗罗4》的漫画，赶快看看了解一下吧。

SOUND TEST是背景音乐或音效试听。

INTERVIEW是开发访谈，可以了解到作品背后的故事。

武器及关卡介绍



MACHINE GUN

机关枪

威力：★★

连射：★★★

特性：连发

游戏中射击速度最快的武器，按住可以快速连发。

M是对付BOSS以及结实的敌人的最佳武器。



第一级的时候子弹是单排，射击速度很快。

第二级的时候子弹变成了双排，射击速度不变。





CRUSH

粉碎枪

威力：★★★

连射：★★

特性：爆炸

连射性不算强，但是攻击到目标后会爆炸，爆炸时周围的火光也会给予敌方伤害。

C在对付BOSS上可以说效率仅次于M，威力大弥补了射速不足。



第一级的时候射程比较短，到射程限制范围就爆炸。

第二级的时候射程不受限制，但需要打到目标才能爆炸。





FLAME

火焰枪

威力：★★

连射：★★

特性：范围

连射性和威力都属于中等水平，两级武器的变化比较大。

F在本作中不能蓄力，威力和射速方面都显中庸。



第一级是火焰，弹速比较慢，向前旋转型攻击。

第二级是火球，弹速提高，攻击到目标后会炸裂成四开花的范围攻击。





SPEREAD SHOT

散弹枪
威力：★
连射：★
特性：扩散

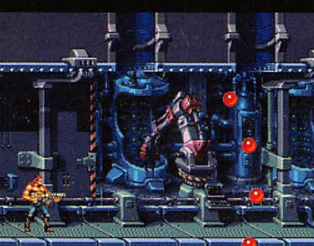
攻击面积最大的武器，但威力方面削弱了不少。

S在本作中基本就是扫除杂兵用的武器，射速不快是比较大的问题。



第一级是三向射击的散弹，威力不高。

第二级是五向射击的散弹，威力没有变化。





HUNTER

追踪弹
威力：★
连射：★
特性：追踪

追踪性最强的武器，可以原地不动就能消灭画面中的敌人。

H虽然追踪性强，但是威力和连射性能方面是最弱的。



第一级是每次单发追踪目标。

第二级是每次三发追踪目标。







LASER

激光枪
威力：★
连射：★★★
特性：贯穿

威力方面比较弱，但是拥有贯穿目标的特性。

L比以前弱了一些，不过贯穿特性对有些场景很好用。



第一级有贯穿特性，连射性不强。

第二级把连射性提升到和M相媲美的程度，贯穿仍然兼顾。





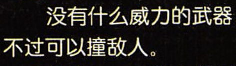
BARRIER

防护
威力：—
连射：——
特性：无

没有什么威力的武器，不过可以撞敌人。







B是唯一一个没有等级的武器，因为效果是无敌、可以吸收子弹或者去撞敌人。无敌的时间还是比较短的。不过这个武器也很少出现在各关卡。

STAGE 1 JUNGLE

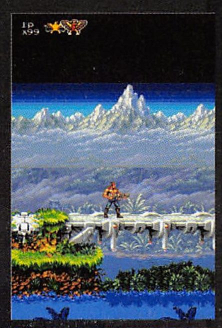
本关比较简单，重点是要得到两个M，这样后面就会好打很多。

H的位置在平台下面，要先把H打出来，然后跳下平台获得后迅速使用钩索吊到上面。

敌方驾驶的轨道移动的机器，在打坏后可以自己上去驾驶。不过要看机器停的位置了。

BOSS和初代一样，不过第二形态有两个核心，上面核心可以吊在直升机上打。使用M升级版的话，速度能快很多。





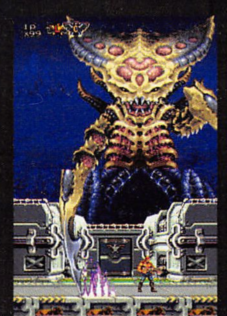
STAGE 2 LABORATORY

如果在前一关没留下什么武器，这一关上来的C很重要，攻击异形和丧尸都是很快速的。要小心从上方斜着冲下来的异形。

NORMAL和HARD的瀑布场景要小心落石和突然出现的敌兵，最好在这里用H的升级版或S的升级版开路。

BOSS第一形态的攻击方式有3种，用爪子攻击地面，用尾巴横向攻击，从左向右吐光球攻击。光球攻击的要点是越在边缘越好躲。第二形态直接攻击头部就可以很快解决。





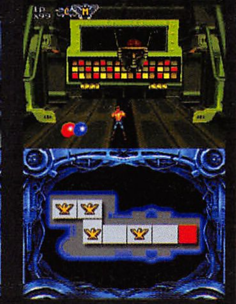
STAGE 3 BASE

经典的第三人称视角场景，只要打破每个墙上的核心就可以通过。这种关卡中最适合的武器是C。因为爆炸面积比较大，所以有时不用趴或跳就能攻击到目标。

倒数第二个场景中要小心下方的炮台，特别是HARD难度的攻击速度很快。

老实说，我不想说本关BOSS什么，只是用C随便打两下就过了……





STAGE 4 HARBOR

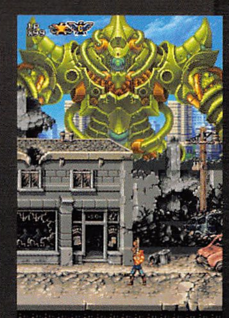
水中有敌人扔扩散手雷，最好在版面上方行走，这样可以避免很多麻烦。

潜艇的弹幕比较密集，最好是先摧毁放激光的部位，这样躲避起来也会容易很多了。随后的杂兵需要打倒2-3次才可以彻底清理掉。

登上火箭后会有机器人袭击，不过由于它攻击方式很简单，很快就可以解决。之后抓把手就要看玩家的水平了。

BOSS还是那个机器人，但仍然没什么长进。





STAGE 5 OCEAN

乘坐在摩托艇上战斗的一关，算是半强制卷轴。这关中M的获得仍然是关键。中途两个鱼用M或者C可以很快清理掉。

敌方战舰出现增援后，水下的敌人不用每次全都干掉，只要在子弹间隙间每次解决一个就可以，随后攻击出现的黑色指挥官。

BOSS大鱼每次发射激光时，最好在它同侧的版边，按住R向斜下方开枪，这样可以保证对眼睛最大伤害。





STAGE 6 FACTORY

和第三关相同，还是3D场景，打法也都大同小异。最好能有个C，可以省不少时间。

第三场景如果不破坏核心，敌人似乎是可以无限出的，有耐心者可以考虑在这里刷分。

这关的BOSS我仍然不想评价，脑残到极点了，攻击方式只有对空和对地的吐火，很容易躲开，之后攻击门上的开关就可以彻底击倒过关。





STAGE 7 CITY

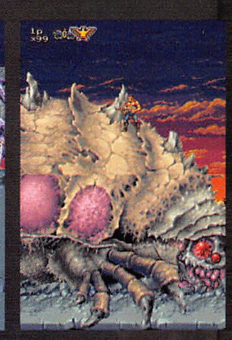
看起来就很混乱的一关，实际上确实是很混乱，这关有些难度的。

机械蜘蛛的攻击方式看起来间隙比较小，实际上都比较容易躲开，熟悉两次就好了，要注意发射激光前的提示音。

被空中飞的异形抓到后要立刻向上攻击，不然就会直接挂掉。

本关BOSS倒没有什么难的，连攻击方式都没。主要是地上的杂兵，打倒他们后可以抢夺飞行器。优先清理杂兵，然后再攻击BOSS。





STAGE 8 ALIEN HIVE

仍然还是3D版面，不过比第3关和第6关要难一些了，不过关键武器还是C。

部分场景要小心从上面跳下来的异形，速度很快，有时非常不好躲避。

不要对关闭的眼球一直攻击，不然是不会打开的。

3D版面的BOSS我彻底无语了，心脏没攻击能力，小心地板的眼球攻击。主要消灭的是地板的眼球，心脏顺手就可以干掉了……



STAGE 9 HARVEST YARD

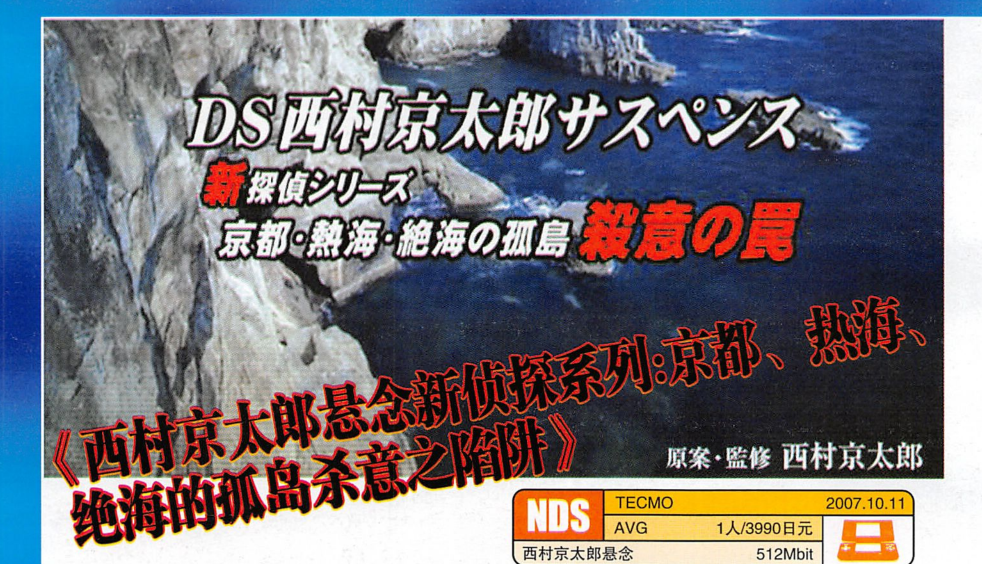
上来就是一个BOSS战,小心它的冲刺很快。有升级版的C或M的话，很快就可以解决掉了。

变异成巨大的异形后，打破下面的尾巴，然后用钩索抓住上面的死人头。接下来的场景是最复杂的，敌人也是最多的。前进的时候尽量清敌，不要急于求成。

BOSS战要注意两条古龙的移动规律,打破头部后可以吊在击破的那边去攻击BOSS的大脑。然后大脑会单独出现攻击，打破即可，反复几次BOSS就挂了。然后就可以看结局画面了。







《西村京太郎悬念新侦探系列:京都、热海、绝海的孤岛杀意之陷阱》

NDS	TECMO	2007.10.11
	AVG	1人/3990日元
西村京太郎悬念	512Mbit	

游戏介绍：由西村京太郎负责剧本创作的AVG类型侦探悬疑解谜游戏，游戏的操作十分方便，既可以使用按键也可以使用触笔。三个故事全部是原创的推理故事，从不同的方向诠释了西村京太郎推理小说的一贯文风，具有很强的可看性。系统菜单中有图标辅助，简捷方便。故事中各人物的性格各异，不只是文字方面，人物的造型设计也很不错。游戏分为长篇解谜和短篇解谜两种类型，在长篇解谜游戏中摸不着头绪的话，尽可以通过短篇游戏来扩宽自己的思路。游戏的解谜形式也很新颖，有时用触笔画出文章中的可疑点，有时是旧有的选择题的形式，还有时竟然要把屏幕当作画板，画出与案件息息相关的线索，真可谓别具匠心。另外，本游戏很适合日语初学者，游戏中的人名全部使用了汉字，而且文字选用的大多是简单常用的句子和词语，虽然文字量非常庞大，但是可以说是通俗易懂，没有长篇阅读经验的玩家也可以一试身手，通过本游戏提高日语水平，增加信心。总之，不管是娱乐还是学习，本作都是上上之选。

操作方法

既可以用按键也可以用触摸笔操纵游戏。

A——确定

B——返回

十字键——控制触摸屏上的鼠标

系统说明

上画面展现的是全部场景，下画面中则是分解的部分场景图片，图片左上角的记号与上画面中相对应，并用不同的颜色区分开，可以对下画面中的可疑部分进行调查，收集各种各样的情报，用触笔点触即可。

右下角的三个图标：存档、移动、帮助菜单。帮助菜单：短篇解谜游戏（笔记本电脑图标）、所持物品（行李箱图标）、出场人物检索（照片图标）、证据检索（放大镜图标）



故事梗概

故事的主人公新一新，不能接受父亲的去世，为了逃避现实到海外去旅行，三年后，一新发现，能帮助战胜过去的唯一办法，就是面对现实，于是他毅然回国继承父亲的遗志，成为一名侦探。

一新来到京都的旅馆，拜访曾经是父亲助手的明日香，在二人久违的重逢会面时，新一劝说明日香回事务所工作，但是明日香却执意不肯，面对顽固的明日香，新一不免心灰意冷，正在这时，庆子闯了进来，“老、老板娘被杀了！”二人就这样被卷入了奇怪的“京都老铺旅馆杀人事件”中……

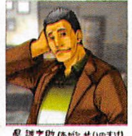
登场人物


新一新（あらたいっしん）

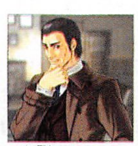
新一新：主人公，35岁，因为父亲突然死亡而出国，后来决定继承父亲的家业成为侦探而归国。追寻父亲的助手明日香来到京都的老铺旅馆。


京明日香（きょうあすか）

京明日香：一新的父亲新贤一的得力助手，28岁。因为贤新的死而离开侦探事务所，来到京都老铺温泉旅馆工作，和一新是很要好的朋友。

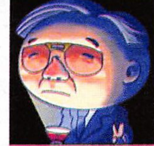

県誠之助（あがたせいのすけ）

县诚之助：与贤新在学生时代就是好朋友，一路看着一新长大，一新把他当作自己的叔叔。


新賢新（あらたけんしん）

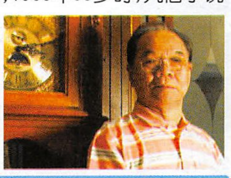
新贤新：52岁去世，（还活着的话今年应该是55岁）。一新的父亲，很厉害的侦探。3年前突然被害。犯罪嫌疑人虽然当场被逮捕，但是因为审判还在进行中，所以事件的真相还是未知。

京太郎君：游戏剧本的作者，在长篇悬疑剧中登场，指导玩家进行游戏。每次读档进入游戏时，京太郎先生都会进行一些简短的说明并开一些玩笑，让玩家可以以一个愉快的心情进行游戏，每次登场时的样子都有些不同。


京太郎くん（きょうたろうくん）

西村京太郎简介

1930年出生于东京，毕业于东京都立电机学校，踏入社会后先后做过卡车司机、保安、私人侦探、保险推销员等职业，1965年35岁时，凭借小说《天使的伤痕》获得日本推理小说的诺贝尔奖——江户川乱步奖，从此走上专业作家的道路。



游戏攻略

故事分为三章

第一章：京都（追寻父亲的助手明日香来到了京都）

第二章：热海（在返程的新干线上发生的第二起事件）

第三章：绝海的孤岛（开始迫近父亲死亡的真相）

序章：

“我的名字叫新一新，三年前是个普通的公司职员。三年前，父亲出事了……悲伤、无助和绝望将我压得喘不过气来，于是我选择了出走，想借此得到解脱，就这样踏上了逃避现实的海外之旅。辗转各地的三年间，身在他乡的我，有一天意识到，战胜悲痛的唯一办法就是面对现实。于是我买了返回日本的机票，将从前的自己抛在身后，准备开始新的生活……我准备和父亲一样，成为一名侦探。”——新一新

●**流程说明1：**用触笔点击下屏幕中的黄色记号图片中的报纸时，简写作“（黄）报纸”。

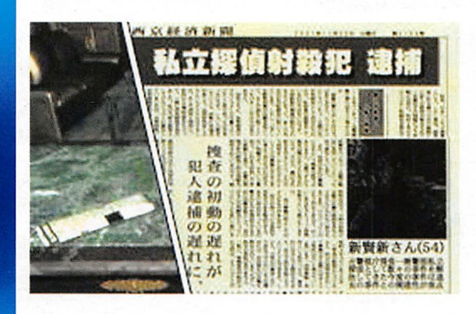
●**流程说明2：**选择全部选项写作“选”。

流程：（黄）报纸→（白）照片→(白)门→(白)大家→（黄）书架→选“棚のズレを直す”→选“小册子を手に取ってみる”→（白）大家→选“大家に持ち物を见せる”→点击右下角的羽毛图标进行记录→（白）大家

故事

来到父亲的侦探事务所前，看着眼前熟悉的一切，一新想起了父亲的话，“成为一个好侦探，必需诚恳、努力以及有好人缘”，虽然自己还差得很远，但是一新相信自己一定会成为一个好侦探的。而且父亲的助手，自己的好朋友女侦探明日香一定会帮助自己的，不过，那家伙唯一不好的一点就是太倔强了，三年没见了，一新不免有些紧张。

打开房门的那一刻，一新还在担心3年中一直都没有联系，明日香会不会生气呢？带着忐忑的心情走进事务所却发现，这里空无一人。



私立探偵射殺犯 逮捕

捜査の初動の遅れが犯人逮捕の遅れに

新賢新さん(54)

一新看到了三年前的报纸，父亲新贤新原本是注重现场调查的刑警，改行当侦探以后，凭借出色的分析能力受到很多顾客的亲睐，很快成为名侦探，有一天，贤新突然被射杀，犯人虽然被逮捕，但是身为儿子的一新却没有得到丝毫相关的信息，使得他对事情的真相一头雾水，虽然已经过了三年，但是看到报纸的那一刻，依然让新一感到很难受。

报纸旁有一张照片，上面有父亲、自己、父亲的好朋友县诚之助和父亲的徒弟京明日香，看着照片一新陷入了对往事的回忆。这时忽然有人敲门，原来是女房东大家，看到久别的一新，大家很高兴，但是她很奇怪，为什么一新会带着很多行李来到这个已经荒废的事务所，这时一新才知道，明日香已经离开这里了。一新赶紧追问明日香的去向，可是无论如何就是想不起来了，整理书架时掉落了一个小册子，是京都的温泉旅馆"曾根崎亭"的宣传册，拿给大家看时，大家忽然想起来明日香曾经说过要去那里工作。一新决定无论如何要把明日香找回来，就这样，为了找回父亲的徒弟明日香，一新踏出了侦探的第一步——前往京都，但是他马上就要被卷入一场重大的事件中，这是他做梦都不曾想到的……



第一章：四叠半の迷宫

流程：

（绿）明日香→选→（白）门→（白）旅馆工作人员→选→（蓝）包→选→（绿）明日香→选→（黄）庆子→选→（绿）老人→选→（白）明日香→选→（红）窗户→（绿）小门→选→（黄）大门→选→（黄）老板娘的尸体→选→（黄）尸体旁边搅拌茶水的小铲子→推理→选"凶器はボウガンの矢"→选"女将は死后まだ间もない状态"→（白）田代→选→（红）割草机→（黄）明日香→选→（紫）庆子→（蓝）桌子→选→(黄)明日香→（黄）田代→（红）杂志→（红）地图→选→移动到食堂→（红）窗户→（黄）照片→选"写真のホコリを手で拂う"→选→（红)窗户→选→（红）杂志→移动到フロント→（黄)刑事→移动到里庭（院子）→（黄）下山刑事→移动到フロント→移动到客室→（白）门，选→选择所持物"馆内マップ"→（白）门→选→协助调查→给明日香看所持物→所持物"迷の业务日志、昭和27年写真、月刊茶柱1号"→（蓝）弩→（绿）田代→选→（红）田代→（红）椅子→使用探偵ルーペ→（黄）庆子→（橙）木村→（绿）明日香→（红）窗户→选择"警官に座ってもらう"→移动到フロント→移动到庆子の部屋→（紫）庆子→选→移动到フロント→移动到里庭→（红）警官→移动到茶室→（黄）尸体上方的污迹→选→（蓝）窗户→（红）血迹→选→（绿）小门→（黄）下山刑事→选→推理→选"叠の血迹に违和感"→第一块榻榻米右转一次放在最左上，第二块榻榻米右转一次放在左上,第三块榻榻米右转一次放在左下，第四块榻榻米右转两次放在右边→选→所持物"迷の业务日志"→移动到フロント→（黄）田代→选→所持物"迷の业务日志"→选→（红）杂志→移动到里庭→（红）警官→选→所持物"月刊茶柱5号"→移动到フロント→移动到食堂→（橙）门→所持物"馆内设施的钥匙"→选"视力が低下している事だ"→（橙）木村→选→（黄）书架→选→所持物"馆内设施的钥匙"→移动到フロント→移动到庆子の部屋→（蓝）桌子→选→移动到客室→将所持物拿给明日香看→所持物中所有的月刊茶柱→推理→选"女将の手元には茶先"→选"遗体のあった叠にお茶と炭の迹"→1→选"左に一回转"→选"庆子ちゃんだ"→（黄）庆子→推理→选"座っていたら矢は当たらない"→把"茶室"圈起来→选"木村の体格"→选"田代の体には杂草が付着"→（蓝）日记

故事：

明日香所在的京都的温泉旅馆位于一座高山之上，好不容易爬上了数不清的台阶，想不到却被悬崖拦住了去路，正在纳闷时，对面出现了两个人影，其中一人正是明日香，一新兴奋之下大声呼喊起来，一脸惊讶的明日香却警告一新不要靠近，一新误以为明日香是在为自己当年不辞而别而生气，急忙上前解释，不料脚下松动，掉下了悬崖，而这正是明日香要警告一新注意的……醒来，自己已经在旅馆的房间内了，看到一新醒来，明日香也松了口气，可是紧接着对一新就是一顿劈头盖脸的臭骂，说掉下悬崖是老天对一新不辞而别的惩罚。面对怒不可遏的明日香，一新只好没话找话，“现在几点了？”“下午两点。”“这是哪里啊？”“我工作的旅馆。”“曾根崎亭？很漂亮的地方啊。”“你是怎么知道这个地方的？”“听房东大家说的。”“哼，大家那家伙，真是多事！”“刚才的悬崖好危险啊！”“是啊，对你这样的笨蛋来说，可真是危险呢。”“刚才你身边的是谁啊？”“她叫曾根崎良美，是这里的老板娘，一会去打个招呼吧，她也很担心你呢。”……“这身和服真适合你啊。”看着说个不停的一新，明日香叹了口气，态度终于有所缓和，这时在这里工作的小栗庆子来探望一新，在谢过给自己敷药的庆子后，庆子居然误以为一新和明日香是恋人，是为了逃避家里的反对才来到这里的，还没等二人分辩就急忙离开了。一新向明日香诉说了自己想成为侦探的愿望，希望得到她的帮助，明日香一口拒绝，并对一新展开了长篇大论的说教……忽然，庆子满身是血地闯了进来，一脸惊慌地说道，“老……老板娘被杀了……”



跟着庆子来到出事地点——茶室，老板娘躺在地上浑身鲜血，根据庆子的供述，显然命案刚发生不久，在这里的人除了庆子等三人，还有一个年纪很大的旅馆工作人员，窗户冲着院子，小门可以进入茶室，小门很低，任何人都要低头才能通过，据说这象征着众生的平等；大门通往准备茶水的水房，可是水房几乎是封闭的，也就是说，只有窗户和小门能够出去。通过对尸体的检查，发现凶器是一支带羽毛的箭，箭贯穿喉咙使死者瞬间死亡；死者手上没有什么伤痕，由此推断死者与凶手没有激烈的搏斗，从死者的腿的形状判断，死者被杀时正坐在地上。面对想成为侦探的一新，明日香向他提出了两个问题，“怎么判定是他杀而不是自杀呢？”“箭啊，自杀的话是不可能用箭穿透自己的喉咙的。”“怎么能排除我不是凶手的可能性呢？”“因为你一直和我在一起啊，没有作案的时间。”一新的从容应对得到了明日香的初步认可。

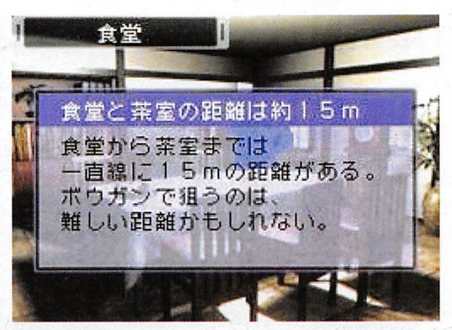


对在现场的田代先生进行询问，田代先生年纪很大，是这里的杂役，一般的粗活都由他来做，他说自己正在用除草机除草，听到有人喊叫就急忙跑来，没想到是老板娘被杀了，一新摸了摸除草机，是温的，也就是说刚才还在使用，看来田代没有说谎。虽然报了警，但是警察来到这里至少需要一个小时，这时庆子忽然晕倒，将其送到2楼的卧室后，一新和明日香出来后发现了一本可以自由取阅的茶道杂志，以及墙上挂着的地图，一楼是食堂、茶室和院子，二楼是客人以及工作人员的住所，由走廊相连。

来到食堂前，看到了墙上的一张照片，是昭和27年（1952年）的纪念照，这时木村突然现身将二人吓了一跳，身材魁梧的木村是这里的厨师，直到现在都不知道出事了，他说自己一直在做饭。从食堂的窗户能看到被害者身处的茶室。明日香在院子里捡到了一本日志，是昭和26年的业务日志，可谓年代久远，一新偷看了一眼身旁的木村，正在看书的木村几乎将眼睛贴到了书上，看来这家伙是个近视眼。这时传来了警笛的声音，岚山警署的下山警官接到报案后赶到了。

下山警官是一个戴着墨镜的人，看起来很凶的样子，一新向警官大致叙述了一下事件的相关情况后，和明日香躲到一旁翻看捡到的日志，原来昭和26年(1951年)的时候，这里的主人叫做TD，那时旅

馆的名字是“康叶亭”，后来TD因为资金周转问题，将旅馆转让给曾根崎，旅馆的名字也随之改变。看完了日志，下山正在询问田代，因为警察们在田代使用的库房里找到了一把弩，现场的凶器正与这把弩匹配，如果凶手是从窗户射杀了老板娘的话，无疑保管着弩的田代就成为了最大的嫌疑犯，下山准备录完口供就将田代带回警局，就在白发苍苍的田代无奈地站起来，准备跟警察走的时候，细心的一新发现，田代坐过的座位上全是琐碎的杂草，这说明田代应该一直都在除草，于是一新让明日香想办法拖住下山，自己再去现场看一看。



再次来到现场，一新开始重新审视现场，大门连接的是明日香和一新所在的房间，所以唯一的出口只有窗户和小门，小门已经有些坏了，只能让身材瘦小的人蜷伏通过；尸体的旁边有一些污渍，细看原来是煮茶的炉灰和炭渍，可是茶炉明明离尸体很远啊；榻榻米上的血渍相当的多，呈发散状，忽然，一新发现血迹的样子有些怪，细看之下，4块榻榻米边缘处的血渍根本无法吻合，显然被移动过，按照血渍的原有形状重新排列后，老板娘倒下的地方离窗户非常的远，这样看来，凶手并不是从窗户将老板娘射杀的，而从老板娘身边的茶具判断，她在死前显然是在和熟人喝茶，那么说来，嫌疑犯就只有……

一新赶快回到客厅，赶在田代被带走之前，将茶室发现的一切告知下山警官，警官带领刑警来到茶室，果然，一切都与一新所说的完全一样。

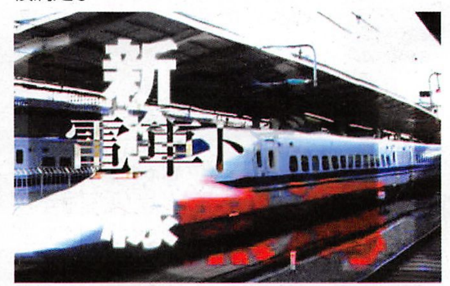


犯罪现场是茶室，被害人是被箭杀死的，但并不是从窗户而是在屋内被杀的，在旅馆的5人中，一新和明日香有不在场证据，首先被排除；接下来厨师木村是不可能从唯一的入口，半坏的小门进入的，况且那家伙又是个近视，所以也被排除；温热的割草机、座位上的碎草，将嫌疑最大的田代也排除了，况且让一个80多岁的老人刺穿受害者，也是不现实的；所有人的目光都集中到庆子的身上，面对不争的事实，庆子终于低下了头，她带着愤恨的泪水，为大家讲述了一段不为人知的过去……

事情要一直追溯到昭和26年（1951年），那时候，温泉旅馆“康叶亭”刚刚建成，旅馆主人想为女儿攒下基业，借钱建造了这间旅馆，并以女儿的名字命名，可是债主不断地抬高利息，不堪重负的店主终于决定将旅馆抵押，债主就是被害的老板娘的祖父曾根崎，旅馆易手，店名也随之更改。老店主的妻子一气之下重病而死，老店主不想女儿刚出生就和自己一起背负沉重的债务，将女儿送人，老店主的名字叫田代，也就是现在“曾根崎亭”的杂役，而庆子正是被抛弃的康叶的女儿。庆子说，妈妈为了养活自己，吃尽了苦，最后生病，因为没钱看病而死去。庆子也在不断更换寄养人的环境中慢慢长大，母亲留下的唯一遗物就是那本昭和26年的日志，过着这样生活的她，心中开始慢慢积累着对抛弃了母亲的祖父和抢走祖父旅馆的曾根崎的仇恨，有一天，她终于下决心要报仇，并展开了周密的计划……

看着一脸稚嫩的庆子，一新实在不敢相信这一切，事实有时候就是这样残酷，不过自己毕竟成功走出了侦探的第一步，而且明日香终于答应自己回事务所工作，这次京都之旅还是有收获的，就这样，二人踏上了归途，可是不知道后面还会发生什么事情……

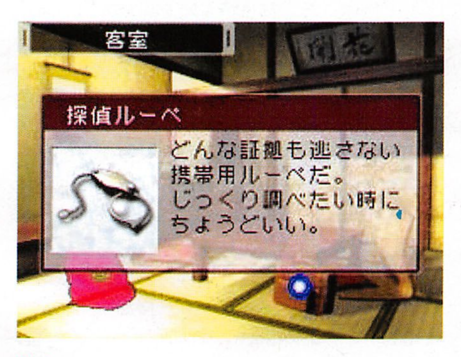
后话：田代离开了自己亲手建造的旅馆，搬到了城市居住，由于长时间远离人群，城市的生活让他很不适应，他每天要做的就是买菜和做饭这两件事，然后中午步行到监狱给庆子送饭，虽然每次庆子都是对爷爷爱搭不理的……庆子有些地方很像女儿康叶，田代每天只要看看庆子，就觉得很满足了……



第二章：爱憎の箱庭（前篇）

流程：

（黄)明日香→(黄）后座的人→（橙）男子→选：“京明日香を知ってますか？”→（红）窗户→（橙）乘务员→(蓝)小手电→第一日 11:35:00 “热海站”→（黄）周边→（黄）男子→(蓝）下山警部？→第一日 11:50:00 “西热海署取调室”（西热海警察局） →（橙）上山警部→（黄）纸盒→（橙)上山警部→推理→选“爆弹は一新の座席の下にあった”→选“热海车站で降りた男”→（黄）县诚之助→（橙）上山警部→选→第一天 13:30:00“荞麦八”→（黄）县诚之助→（蓝）京明日香→选→移动到到热海站→第一天 14:00:00 “热海站”→（黄）警官→（蓝)乘务员→选“消えた女性职员について闻く”→（橙）乘务员→选“消えた女性职员について闻く”→第二天 11:45:00 “探侦事务所”→（橙）大家→（白）抽屉→选→（黄)书架→选“书类棚に持ち物を使う”→所持物“书类棚の键”→（紫)文件夹→选“明日香にファイルを见せる”→中间的男子→（白）电话→（白）电话→（黄）按301室的门铃“チャイムを鸣らす”→(橙)按302室的门铃→选→(红）按303室的门铃→选→（黄）按301室的门铃→选→移动到“片桐の部屋”→（紫）手提箱→（橙）画→（红）桌子→（红）脚→（黄）死尸→选→（橙）电话→选→（红）手提包→（橙）门→(红）死尸→（黄）警官→（蓝）京明日香→（黄)警官→（橙）302室的门→（红）警官→选→（绿(晶ウメ→选→（绿）晶ウメ→（黄）警官→选



故事：

在回东京的新干线上，二人一边吃着美味的便当，一边说话聊天，明日香忽然觉得坐在后座的男子很眼熟，似乎在哪里见过，于是交给一新一个任务，让他打探一下那个男子的情况。男子却对一新嗤之以鼻，很不耐烦，正好接了个电话，便借机向通道走去，隐隐约约可以听出“……在热海下车……” “……在威胁我么……”几个字，这时，新干线忽然越来越慢，最后居然停了下来，是事故么？可是新干线是很少出事故的啊。明日香看了看表，这时是11：17，应该再有30分钟就可以到达新横滨站了，正在大家纳闷的时候，车厢里响起了广播：“旅客们请注意，因为事故，本次列车将在热海站稍作停留，请大家按照乘务员的指示下车，谢谢。”乘务员似乎很焦急地催促着大家赶快下车，敏感的明日香却故意拖拖拉拉，情急之下，乘务员向她透露车上也许有炸弹，二人这才下车。



在车站，二人又看到了那个坐在他们后面的男子,凭借敏锐的直觉，明日香觉得这个男子也许和这次事故有关，一新刚要上前搭话，却被警察拦住了，二人被带到了西热海警署，询问他们的是酷似下山的上山警官（同样戴着墨镜），上山警官简单地问了一些情况后，给他们看了一个纸盒，并说这就是装炸弹的盒子，并一口咬定一新和明日香就是安放炸弹的人。二人简直一头雾水，上山接着说，警察接到11：08从热海一个公共电话打来的举报电话，说车上有炸弹,之后一名叫做“高山”的乘务员在一新的座位下发现了这个炸弹,所以，二人无疑是最大的嫌疑人。明日香想起了坐在他们后面的诡异的男子,并把这个情况告诉给上山，可是上山就是认定一新和明日香是嫌疑犯,“我可以为他们作证。”正在三人相持不下的时候,父亲的好友诚之助出现了，“从他们的座位下发现炸弹，难道就凭这一点就断定他们是犯人么？为什么不问问坐在他们后面的那个家伙？不问清楚怎么可以随便抓人！”曾经担任过上山所在警校教官的诚之助大叔的话，立刻让上山哑口无言，“我相信，贤新的孩子是无辜的！”“新贤新警官？”上山小声嘟囔着，随即态度急转直下，命令下属：“去找找那个可疑的乘客！”，看来,父亲在警察界很有名气啊，一新心想。但是最

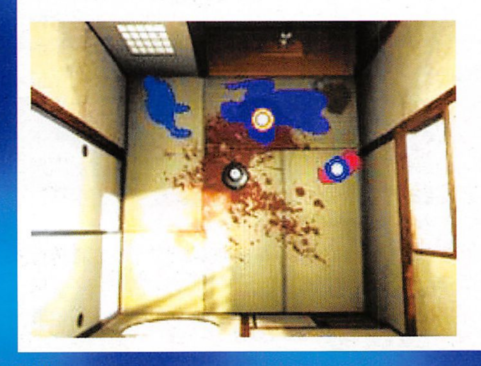


后什么结果也没有，不过却发现一名热海站的女乘务员失踪了，她是在11：00离开的。

三人久别重逢，在一家面馆大吃一顿，并且聊了很多，诚之助说这次来热海是调查两年前的一个案件，一名叫长谷川邦夫的人溺水死亡，他的妻子获得了高额的保险金，长谷川的父母觉得这并不是简单的事故，所以委托诚之助进行调查。列车再次开车，三人也只好暂时分手，明日香和一新回到了东京。

在事务所，从以前的资料中，一新发现那个坐在他们后面的人叫做片桐健吾，凑巧的是，他就是两年前年长谷川溺水死亡事件的调查官。二人觉得有必要去拜访一下，问个究竟，说不定会对诚之助有所帮助，于是他们来到了片桐居住的霜叶公寓，这里离新横滨站很近，只有20分钟的路程。

片桐不在家，从片桐的邻居那知道，昨天12：20左右来过一个客人，是个漂亮的女性；片桐的房东正好也在，从这个爱说闲话的老奶奶那里二人得知，片桐有一个相好的，是个很风骚的女人。一新再次来到片桐的门前，无意中找到了备用钥匙，二人打开房门后，却发现了一具女尸。报警之后，一新细心地察看尸体，脖子上有勒痕、指甲断落，从这些可以初步判断死者是被勒死的，并且曾经和凶手有过一番搏斗。警察赶到后，从死者身上的物品中发现了死者的驾照：奥野奈绪子，27岁，热海站乘务员，难道她就是昨天失踪的女乘务员？警察叫来房东确认尸体，但是房东却说，这女人并不是片桐那个有些风骚的女友，一新和明日香变得一时有些摸不着头绪了……



第二章：爱憎の箱庭（后篇）

流程：

第三天 10:00:00 “热海站” 移动到荞麦八→第三天 10:10:00 “荞麦八”→（黄）县诚之助→选→移动到西热海署取调室→（橙）上山刑事→选→移动到热海站→（蓝）乘务员→（黄）警官→（橙）乘务员→（蓝）高石→移动到荞麦八→移动到热海站→（蓝）高石→选→（黄）警官→（橙）乘务员→移动到西热海署取调室→（橙）上山刑事→选→移动到荞麦八→推理→选“热海站で降りた片桐”→选“のぞみ4号の新横滨站到着时间”→选“走り去る片桐の交际相手”→ 移动到热海站→移动到サンビーチ→选“时刻表を渡す”→推理→选“片桐の部屋に来客？”→选“片桐の住所”→时刻表→先选新干线，再选新（横滨） 11:34到达 →横滨线—菊（名）11:39到达→东横线—小（杉）11:55到达→目黑线—田（园调布）12:06到达OK→选→移动到热海站→移动到サンハイツ相模前→（绿）男子→（绿）警官→选“警官に持ち物を见せる”→所持物“上山刑事の名刺”→移动到葵の部屋→（橙）栗和田葵→选→（红）照片→将照片上的人物选一遍→（蓝）门→（蓝）盒子 →移动到热海站→（蓝）高石→选→移动到サンビーチ→移动到神旅馆→（红）旅馆→选“神に持ち物を见せる”→所持物“高校时代の写真”→选→移动到サンビーチ→移动到热海站→移动到サンハイツ相模前→（蓝）警官→（绿）警官→移动到热海站→移动到西热海署取调室→（橙）上山刑事→选“洼田佳代だ！”→（橙）上山刑事→（黄）县诚之助→推理→选“神に佳代からの电话”→选“片桐の部屋から热海への电话”→（黄）县诚之助→（蓝）京明日香→移动到热海站→（橙）乘务员→选→移动到サンビーチ→（红）神→移动到神旅馆→（红）神→移动到サンビーチ→移动到热海站→移动到サンハイツ相模前→移动到葵の部屋→（橙）栗和田葵→选→（红）门→移动到サンハイツ相模前→移动到热海站→移动到サンビーチ→移动到锦ヶ浦→（黄）上山刑事→（橙）警官→（红）县诚之助→（黄）死尸→选→（红）遗书→和所有人说话→推理→将“私の妻…、片桐佳代”做上记号→将“首の ”圈起来→推理→选“热海

站での闻き入み结果”→选“佳代は法事に不参加”→推理→选“座席の下にはなにも无かった”→选“爆弹发见者の名前は高石”→选“改札を通ったのは一新たちのみ”→ 选“爆破予告电话は热海市街から”→将葵圈起来→推理→选“眠れない时には睡眠药を使う”→选“警官队、热海を监视”→选“寝室に近づいて突き飞ばされた”→选“シガレットケースの鉴定结果”→选“葵の手には包带”

故事：

片桐虽然被列为重点嫌疑犯，但是目前行踪不明，炸弹和尸体两个事件到底有什么样的关系呢？一新和明日香被诚之助叫到了热海，原来是想让他们帮忙调查长谷川保险金的那个事件，没想到事务所重新开张的第一个顾客居然是诚之助大叔。长谷川事件的大致情况是这样的：2年前，长谷川溺水死亡，他生前投保了高额的保险金，受益人是他的妻子，叫洼田佳代，但自从出事以后，佳代就和长谷川家断绝了往来。片桐还是没有消息，之前在车上到底是谁在电话中威胁片桐呢？二人在热海警局打听到，长谷川死亡的当天，佳代在东京,有充分的不在场证据。接着来到了热海车站,二人找出事当天发现炸弹的乘务员高石了解情况，从高石口中得知，长谷川居然是高石的同学。奈绪子的死亡时间是12：00到13：00之间，而新干线到达新横滨是13：44，所以初步判断杀死奈绪子的凶手并不是片桐。有人目击片桐的女友在14：00从片桐房间出来，难道她是凶手？



警察找到了被杀的奈绪子的好朋友栗和田葵，但是因为热海缺少女刑警，调查很不方便，于是一新和明日香被上山警官召唤来帮助询问。

葵是一个身材瘦小、体弱多病的女孩，在葵家，一新看到墙上有一张合影，照片上不仅有奈绪子，还有高石、长谷川和另一个男子神，原来5个人从高中时就是好朋友。葵说，他们5个人在高中时是非常要好的朋友，其中，奈绪子和自己的关系最好，自己因为身体瘦弱，常常被同班的男生欺负，每次奈绪子都会挺身而出保护自己，说着说着葵的眼眶就湿润了。一新系鞋带时发现桌子底下有一个铁质烟盒，拿起来看了看，又放下了，趁着明日香和葵说话时，试着扭动卧室的门，没想到葵紧张地冲过来，大声制止了自己，情绪非常激动，明日香将一新臭骂了一顿，责怪他不该乱走。



二人接着来拜访相关的另外一个人——神，从他那里知道，长谷川从小就怕水,有水的地方从来都躲得远远的，溺水而死真是太不可思议了。上山警官打来电话，说调查到和片桐同居的人居然是去世的长谷川的妻子佳代，根据房东的证词，在奈绪子被杀的时侯，和奈绪子一起呆在片桐公寓里的就是佳代，进一步的调查发现，奈绪子的指甲中有佳代的血样，于是佳代作为杀人凶手被全国通缉。

愤怒的诚之助对片桐这个警察里的败类骂不绝口，而此时一新心中想的却是另外一件事，葵家的高中合影中的4个人全被牵扯在案件中，难道这仅仅是巧合？

第二天一早，上山警官再次给一新和明日香打电话，说在锦浦的悬崖附近有重大发现。来到锦浦，得知片桐的尸体在树林里被发现，诚之助说服上山让一新也一起勘查现场，片桐的尸体吊在树上，看起来像是自杀，但是细看之下，一新发现绳子与勒痕并不吻合，莫非是他杀？从片桐的口袋里找到一个铁烟盒，一新好像想起了什么，和法医走到一旁比划起来。尸体的脖子上挂着一

封遗书："两年前，我遇到了佳代，并与她发生了关系，为了能摆脱她的丈夫长谷川，我们设计杀死了他并获取了大量的保险金，事后，我们经常被噩梦所困扰，今天是时候做一个了断了。佳代跳进了旁边的悬崖，而我也会随之而去，希望死去的长谷川能够安息……"大家看完遗书，一新那边也结束了与法医的交谈，他与上山小声说了几句话，于是众人一起回到了警局。



警局里，明日香询问一新到底和上山说了些什么，一新却微笑不语，奈绪子的朋友葵和乘务员高山被带了进来，这时一新才对明日香说，他怀疑片桐身上的铁烟盒就是自己在葵家看见的那个。经过法医鉴定，果然烟盒上面留有自己的指纹，看着桌子上的烟盒，高山似乎还想说些什么，可是葵却出人意料地对杀人的事实供认不讳，并马上说出了实情。

"上高中的时候，我们5个人是非常要好的朋友，那时长谷川与奈绪子是很要好的恋人，经常在一起，可是后来卖弄风骚的佳代从奈绪子手中夺走了长谷川，没过多久长谷川就出事了，我觉得这其中一定有问题，终于不久前我发现了与佳代同居的片山，为了给奈绪子和长谷川报仇，干什么我都愿意，于是我和奈绪子找到了在热海当乘务员的高山，说服他一起帮忙。通过炸弹事件，用电话把片桐叫到了我这里，因为我手中掌握着证据，他很听话，他说只要我不说出去，可以分给很多钱。在他的咖啡里放了安眠药后，我用绳子勒死了他。那天侦探来我家，他的尸体其实就在我的卧室。可是没想到奈绪子那边并不顺利，不知发生了什么，反而被佳代杀死了……可怜的奈绪子……最后我利用片桐的电话，引出佳代，终于结果了她，给奈绪子报了仇。这一切都是我策划的，请你们不要为难高山……咳、咳……"葵忽然咳嗽起来，并且越来越厉害，嘴角慢慢开始流血，难道她服毒了？！"奈……绪子，长谷川……我们终于又能够在一起了……真好……啊"高山抱着气绝的葵痛哭不已。

后话：在几年的服刑期结束后，高山开始了新的生活，因为有着不良的服刑记录，开始的时候几乎到处碰壁，最后终于在一家拉面馆找到了工作，工作挣钱不多而且又很辛苦。面馆附近有一个学校，每天放学后，都会有三三两两的学生来这里吃面。有时候看到他们，高山就会想起以前和奈绪子、长谷川和葵在一起的好时光，每当想起这些，他就会发疯似地干活，希望能将这一切都忘掉……真希望这只是个梦……



第三章：坏れた相似形(前篇)

流程：

（红）新贤新→选→（黄）新贤新→选→(橙)男子→（黄）新贤新→（黄）警官→选→15:30:00"探侦事务所"→（橙）京明日香→选→（黄）报纸→（紫）门→选→（橙）京明日香→（紫）门→选→选"依頼を受ける"→（红）警官→选→18:00:00 "船上" →（红）野际圣→（黄）京明日香→(紫）船→选→18:30:00"码头"→（橙）野际圣→（绿）京明日香→（黄）大楼→（紫）警备员（神田千子）→（黄）京明日香→（黄）野际圣→（橙）徽章→（紫）京明日香→（黄）野际圣→（橙）桌子→（绿）县诚之助→（橙）男子（久我山正二郎）→选→选"依頼を受ける"→19:14:00 "20层·电梯前" →（黄)野际圣→（黄）久我山正二郎→（红）县诚之助→（绿）京明日香→19:20:00 "1阶·ロビー"→（紫）神田千子→选→（橙）示意图→移动到1阶·警备员室→（紫）神田千子→（红）钥匙→选→（蓝）京明日香→（橙）县诚之助→（黄）监视器→移动到1阶·ロビー →（橙）男子（寺内 晴信）→选→（黄）男子（见笔）→选→（紫）京明日香→选→移动到3阶·レストラン→20:00:00 "3阶·レストラン"→（蓝）示意图→（橙）京明日香→选"调查について话し合う"→选"推理形式で状况を整理する"→选"右"→选"クガヤマ

化学社长久我山正二郎”→选“大须贺は血の系がらない息子”→选“左”→选“3年前の事件の夜、ビルにいた”→选“真ん中”→选“上司と部下”→选“见笔と寺内晴信”→选“药剂横领疑惑”→选“20阶大会议室”→选“クガヤマ化学研究员仲村”→选“仲村は现在、7回目の公判”→(橙)京明日香→移动到20阶·Aエレベーター前→20:10:00“20阶·Aエレベーター前”→(紫)岛崎里美→选→(橙)京明日香→(黄)野际圣→选“圣を见る”→(绿)县诚之助→选→20:35:00“3阶·レストラン”→(黄)县诚之助→选→(橙)久我山正二郎→(绿)岛崎里美→选→(紫)男子(宫m泽芳树)→选→移动到15阶·仓库→(红)县诚之助→选→(红)岛崎里美→选→将“Aエレベーターを降りてすぐだ”涂黑→选“县が气绝した后、谁かが切った”→移动到1阶·ロビー→(黄)见笔→选→(橙)寺内晴信→选→移动到1阶·警备员室→(紫)神田千子→选→(橙)显示器→选→移动到1阶·ロビー→移动到20阶·Aエレベーター前→移动到20阶·大会议室→(黄)野际圣→选→(白)枪→(紫)久我山正二郎→选→移动到20阶·Aエレベーター前→移动到15阶·仓库→(红)县诚之助→推理→选“圣から县への无线の联络”→选“大会议室の门の开闭纪录2”→选“门は3分で键が自动でかかる”→选“大会议室の门の开闭纪录1”→选“大会议室の门の开闭纪录2”→选“大会议室の电气は消えていた”→选“クガヤマ化学の药剂横领”→选“大须贺正志”→选“わからない”

故事:

(三年前……)贤新叫上一新,来到了正在建设中的クガヤマ化学公司的本部大楼,这是クガヤマ化学公司委托同属久我山集团的久我山建设公司负责修建的,原来贤新的辞职,是因为在办案时接触到一些高层人员的秘密,受到上级施加的压力才辞职的,这次作为侦探,贤新要把事情的真相搞清楚,但是他并没有说是什么事情,只说要与这个公司一个叫仲村的家伙会面,他会提供一些情报给贤新。父亲嘱咐一新机灵一点,并说一会儿回去时可以一起喝一杯,说着就走进了大楼。

……过了1个小时,父亲还是没有出来,忽然一辆警车停了下来,警察下车向一新询问情况,原来警察接到报警,说有人发现20层有一名50岁左右的男子胸部中枪,没等警察说完,一新就不顾一切地冲进了大楼,“一新,一会儿回去时一起喝一杯!”一新的脑中不断地回响着父亲的话。气喘吁吁地跑到了20层的一新被眼前的一幕惊呆了,贤新倒在血泊之中……



一大早,一新和明日香就事务所的名字问题吵个不停,这时樱田门警署的中山警官来拜访(居然和上山、下山长得一样,也戴着一个墨镜),询问县诚之助来没来过,他说诚之助和自己有个约会,但没有赴约,中山说,如果诚之助来的话告诉他一声。二人不禁为大叔担心起来。

忽然有个女子来敲门,说她要委托一个案子,经过一番交谈,来者是クガヤマ化学公司的社长秘书,叫野际圣,她要委托的就是,希望一新能够在公审前,找到能够证明杀害新贤新的嫌疑犯——大须贺正志无罪的证据。明日香立刻愤怒地回绝了,而野际圣却说现在诚之助在他们手上,希望他们能够认真地考虑一下。二人只好接受委托,不过一新提出要确保诚之助的安全,野际圣表示可以,随即二人被蒙上了眼睛并被带上了车。路上,一新回想起三年前父亲被杀后的情形,警察在父亲被杀的第二天送来了一些消息,贤新当晚的行动和クガヤマ化学公司研究室的新药品被盗卖案件有关,手持凶器的大须贺正村被当场逮捕,报案人是一个叫仲村的人,但是警察赶到时他已经消失了,并且再没有出现……

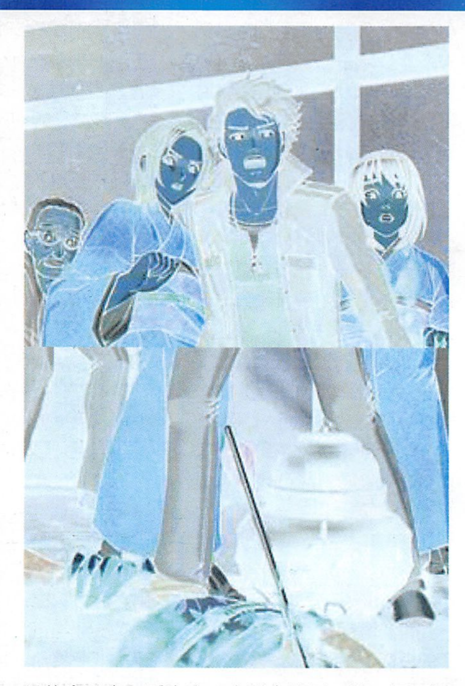
不知过了多久,二人睁开眼睛时,是在一艘正在行驶的船上。野际圣说大须贺是个好人,无论如何也不会杀人的,自己之所以这么热心地帮助他,是因为,大须贺是自己的未婚夫,但真正

的委托人并不是自己，而是一会儿要见的人。

不一会儿船停靠在一个小岛上，四面环海的孤岛上高耸着一栋大楼，非常的豪华。走进大楼，一新忽然觉得这里简直和当年父亲出事的大楼一模一样，果然，野际圣说，这里就是クガヤマ化学公司的第二本部大楼，是当年那栋大楼的完全复制品。

来到20层大会议室，诚之助和一个衣着华贵的男子坐在这里，经过交谈得知，诚之助是被同样的方法骗来的，男子叫久我山正二郎，是クガヤマ化学公司的社长，他说自己一年前得知，大须贺是自己的私生子，所以耗费巨资在这里建造了和案发当晚一模一样的大楼，目的就是想找出能证明大须贺无罪的证据。一新接受了委托，但是他心中却有另外一个目的，就是想借此找出父亲被杀的真相。

从一楼的警卫干子处，拿到了可以打开各楼层大门的钥匙，分发给明日香和诚之助。并得知，今天夜里，大楼中还有4个人：クガヤマ化学公司的研究主任岛崎、研究员宫泽，久我山建设公司的课长见笔和课长助理寺内。诚之助接到野际圣的电话，说有东西落在了20层就走了。一新和明日香走出警卫室，遇到了久我山建设公司的见笔和寺内，二人都是油嘴滑舌的家伙。然后又遇见了漂亮的研究主任岛崎里美，这时一新才发现，诚之助已经去了很长的时间，于是和明日香到20



层的会议室一看究竟。会议室漆黑一片，打开灯后二人惊讶地发现野际圣头部和胸口中枪躺在地上，不远处则躺着诚之助，手里拿着一把手枪。野际圣已经死亡，而诚之助却慢慢醒来，看样子好像是被人麻醉了。众人陆续赶来，诚之助说接到电话到达20层后，透过玻璃看到野际圣躺在地上，于是急忙开门进入会议室，却被什么人用毛巾之类的东西捂住了鼻子，于是就失去了知觉。可是几乎所有人都认为诚之助是凶手，是在说谎。大楼的自动门每次开启都会留下钥匙持有者的记录，根据记录，在一新等人之前进入会议室的只有诚之助一个人，一新和明日香当然相信诚之助是被冤枉的。社长忽然说，憎恨野际圣的只有当年逃走的仲村，因为那时虽然圣已经订婚了，可是仲村还是对她纠缠不休，最后吃了闭门羹，可是仲村怎么可能到这个孤岛来呢？



大楼的自动门，在开启三分钟之内不会关闭，根据这些情况，一新认真地分析起来，首先，根据记录，社长曾经在19：15回去取东西然后离开，那时会议室里只有野际圣一个人，而接到电话的诚之助19：45到达时，圣已经死了，那么真正的犯人一定是趁社长打开门的三分钟内进入了会议室，而在诚之助开门三分钟之内将其迷晕并离开的，在这段时间内没有不在场证明的就是嫌疑最大的人。看着一新成长成这么有能力的家伙，诚之助很高兴，他说，自己被诬陷的罪名并不算什

么，只要能找到真正的凶手，也许就可以查到当年杀害贤新的家伙，因为当年的情形和几乎现在一模一样。诚之助说自己曾经找过相关的资料，事发当夜的记录中，大楼钥匙的使用者只有嫌疑犯大须贺正志一个人，而直到现在，大须贺都一直声称自己是无辜的。听完诚之助的话，一新的信心更大了，他觉得自己离事情真相越来越近了。诚之助作为嫌疑人被暂时关在了大楼的仓库中。

第三章：坏れた相似形(后篇)

流程：

（红）县诚之助→（橙）京明日香→移动到13阶·研究室→（白）宫泽芳树→选→（绿）岛崎里美→选→（蓝）SAT周刊→速报《ゆれる大企业！》→选"周刊志を取る"→（绿）–岛崎里美→选"里美に持ち物を见せる"→所持物"里美の周刊志"→选"お礼を言う"→里美さんの事？→（黄)见笔→选→所持物"里美の周刊志"→选→移动到1阶·警备员室→（紫）神田千子→选→所持物"里美の周刊志"→（橙）京明日香→移动到–1阶·ロビー→移动到20阶·Aエレベーター前→移动到20阶·大会议室→0:10:00 "20阶·大会议室"→（紫）寺内晴信→选→（绿）手提箱→移动到20阶·Aエレベーター前→移动到8阶·社长室→（红）久我山正二郎→选"正二郎に持ち物を见せる"→所持物"里美の周刊志"→推理→选"正二郎の长男は1年前に死亡"→选"久我山一族の遗产争い"→选"久我山グループ会长の考え"→移动到15阶·仓库→（红）县诚之助→移动到3阶·レストラン→0:38:00 "レストラン"→（紫）岛崎里美→（蓝）京明日香→（黄）见笔→移动到1阶·ロビー→移动到1阶·警备员室→（黄）监视器→选→推理→选"犯人のアリバイ"→选"19:30の寺内と见"→选"19:15の宫泽と里美"→选"圣から县への无线の联络"→选"19:17:30の映像"→选"エレベーターの速度"→移动到1阶·ロビー→移动到13阶·研究室→（绿）岛崎里美→选→移动到15阶·仓库→1:30:00 "15阶·仓库"→（红）县诚之助→选→所持物"圣のケース"→输入0218→选→2:10:00 "1阶·警备员室"→（黄）监视器→选→（橙）宫泽→移动到1阶·ロビー→（紫）京明日香→（黄）见笔→移动到3阶·レストラン→移动到8阶·社长室→（红）久我山正二郎→移动到13阶·研究室→（绿）岛崎里美→移动到15阶·仓库→（红）县诚之助→2:45:00 "14阶·实验室"→（橙)门→选→所持物"ビル内の合键"→（紫）京明日香→（白）宫泽芳树→选→移动到14阶·实验室→（红）尸体→（白）京明日香→选→（红）尸体→选→（黄）尸体→选→（橙）尸体→选→（橙）氧气瓶→（黄）宫泽芳树→现场の状况の确认→（红）铁环一样的东西→（红）带子→（黄）宫泽芳树→宫泽に持ち物を见せる→所持物"知慧の轮？"→选择"寺内を拘束する"→选择"部屋を酸素で满たす"→选择"爆弹のピンを拔いた"→3:40:00 "3阶·レストラン"→将人物全选一遍→选"实验室の门の开闭纪录を确认する"→选"警备员室に行く"→移动到1阶·警备员室→（黄）监视器→选→（蓝）显视器→选"实验室の门の开闭纪录を确认する"→选"この杖だ！"→选"仲村は左足が恶い"→推理→选"选"实验室の门の开闭纪录"→选"仲村の遗体の状态"→选"实验室に落ちていたヒモ"→将门和寺内用线连起来→移动到1阶·ロビー→移动到8阶·社长室→（红）久我山正二郎→选→移动到13阶·研究室→（白）宫泽芳树→选→移动到1阶·ロビー→（黄）见笔→选"エレベーターについて闻く"→选"监视カメラの映像"→推理→选"仲村の习惯"→将3圈起来→4:55:00 "3阶·レストラン"→将人物全选一遍→推理→选"岛へは船でやって来た"→选"实验室の门を开けられる人物"→将"久我山正二郎"圈上→（橙）社长→选"正二郎に持ち物を见せる"→所持物"圣のケース"→选"药剂横领の主犯は正二郎"→推理→选"犯人のアリバイ"→选"犯人が大会议场に侵入した时间"→将B圈上→选"19:17:30の映像"→选"カメラ映像はすり替わっていた"→选"ビルの设计"→选"大会议室の门の开闭纪录1 "→选→6:10:00 "码头"→（蓝）京明日香→（绿）县诚之助→选

故事：

一新觉得事情有些蹊跷，再次向诚之助询问，再三追问下得知，原来野际圣给诚之助打电话并不



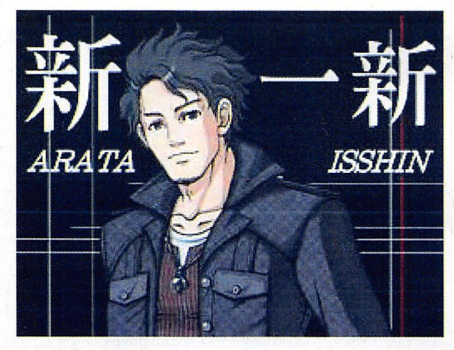


是告知有东西丢在20层，而是说要告诉他一些3年前事发时的真相，诚之助这才急忙赶上楼去的。“不过现在想一想，自己其实是被罪犯欺骗了，电话中圣的声音有些颤抖，当时还以为是因为激动所致，不过应该是有人用枪威胁她那么说的吧。”诚之助说道。明日香建议，还是去收集各人犯罪时段的不在场证明吧。走进电梯时，一新想，当问及野际圣有什么私人恩怨的时候，久我山社长怎么会对已经去向不明的仲村这么了解呢？这里面一定有内情。

来到13层的研究室进行询问，首先是宫泽，他说在野际圣出事的那段时间，自己一直在研究室工作，问及去向不明的仲村时，他说仲村当时是研究室的室长，曾经有过很惊人的研究成果，因为左腿有些瘸一直拄着拐杖，说着拿出了一张室长当年的照片，果然左手拄着一根拐杖，宫泽还说，仲村和自己都是在为クガヤマ化学公司研究工业用的炸药；接下来是里美主任，她说自己在那段时间一直在各楼层转悠，问到社长时，里美说，因为自己的立场，有一些是自己不能说的，但是她递给一新一本八卦杂志，并说杂志上有一篇关于久我山社长的文章，一新认真地看了起来，“……久我山集团的会长前一阵因为重病，将次子——化学公司社长久我山正二郎指定为遗产继承人，但是由于正二郎的独子于一年前死于交通事故，目前膝下无子，久我山会长有意将遗产继承权交给其兄。”

来到第3层的食堂，遇到了见笔，正好向他询问，对了，这家伙在野际圣遇害的时候是与自己和明日香在一起，那么既然是久我山建筑的人，正好问一下大楼的相关情况吧。见笔说电梯有A、B、C、D四台，A、B是8到20层，C、D是1到9层，因为是化学公司使用的大楼，为了安全起见比较缓慢，电梯移动一层的速度是6秒，1到20层要花费1分20秒左右的时间。一无进展的一新和明日香来到了一层的警卫室了解情况，说了几句话后发现，干子这家伙根本就是个混日子的人，胆子又小，监视器也不太会弄，不过八卦起来倒是没完没了，他说，久我山会长之所以会把继承权给老二正二郎，是因为他的儿子是个年轻有为的人，可是随着正二郎孩子的去世，理所当然会重新考虑财产的继承问题，很有商业头脑的老大自然就是首选了，正二郎肯定不会善罢甘休的……看着干子没有要停下来的意思，一新赶紧带着明日香走向了电梯。

一新准备再看一下现场，来到20层的会议室，发现寺内也在这里，并且很慌张的样子，案发的时候他和见笔都在与一新等人说话，有很充分的不在场证据，但是寺内却十分紧张的样子，好像是在找什么东西，一新刚想上前说话，对方就走开了，一新在桌子附近找到了一个手提包，这个也许是圣留下来的证据也不一定，这样想着，一新把手提包交给明日香收了起来。二人决定再去找社长问问看。



来到8层社长室，一新向正二郎展示了八卦杂志，并说出了自己的推断，社长马上爽快地摊牌了。正二郎果然并不是担心私生子大须贺，而是想借此来争夺重病的父亲留下的久我山家的财产，现在的一切，都是正二郎布下的棋局，只有让县诚之助成为凶手，才能使一新全力以赴找出杀死野际圣的真凶，而只要能证明诚之助无罪，也就能用同样的手段来证明私生子大须贺的清白，虽

然对这个正二郎无比的憎恶，但是一新已经没有别的选择。

再次来到警卫室，在察看监控录像前，一新整理出了确切的时间，野际圣被杀时间是19：30到19：45分之间，在千子的帮助下察看监控录像，19：17分，研究主任里美在乘坐B电梯，社长在C电梯，D电梯中是见笔和寺内；19：47分（应该是罪犯逃走的时间），D电梯中是里美；19：48分，社长在使用C电梯。根据监视器的记录，最后从会议室出来的社长，那时是19：15分，这段时间见笔和寺内在一起，宫泽没有乘坐电梯，千子则在帮圣连线诚之助，正二郎虽然出现在C电梯中，但是C电梯只能到达9层，要到20层必须换电梯，根据之前见笔提供的电梯速度，即使19：17分开始换乘电梯，最快也要花费1分钟以上的时间，这样19：18分门就会自动关闭，所以社长的嫌疑也排除了，那么剩下的嫌疑人只有研究主任里美了。一新凭直觉觉得里美并不是凶手……没有头绪的一新准备去找诚之助商量一下。

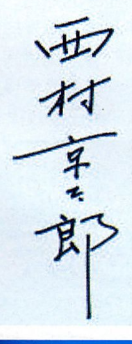
来到仓库，向诚之助说明了目前的情况，诚之助想了想说，还是不要这么早下结论，尽可能的多收集一些证据，这时一新想起了后来在会议室发现的手提包，虽然有加密锁，但是这难不倒诚之助，打开包后，找到了一本野际圣的日记……

"……为了大须贺，我想，我必须做点什么才行……"

"……应该从药品被盗卖案件下手，在所有相关人员中，寺内的嫌疑最大，于是我想方设法接近他……做出一些牺牲是值得的……"

"……果然不出所料，盗卖药品的人是寺内和研究室室长仲村，但是在他们好像是受人指使的，相信不久就可以找出真相……"

"……最近寺内好像有些怀疑我了，为了安全，我会随身带着日记，虽然有密码，但是如果真出了事，警察一定可以想办法打开它……"





"……社长的第二大楼终于竣工了，明天就要去孤岛了，但是为什么要请私人侦探来调查呢？目前还不清楚……"

日记就写到这里，原来去向不明的仲村和建设公司的寺内都是盗卖药品的犯人，这时，警卫千子闯了进来，说有重大发现，众人赶忙前往警卫室。

千子调出了16：00的监控记录，在电梯中有一个右手拄拐杖的男子，这分明就是仲村啊，大家吃惊不小，一新开始在大楼中寻找仲村的踪迹，马上就要到三点了，如果早上还没有结果的话，警察就要把诚之助带走了，而大须贺的最后审判也会在今天开始。

在研究员宫泽的帮助下，在14层研究室里的一扇门后发现了奇怪的声音，门被上了锁，随着一新的敲击，门后传来呜呜的声音，像被堵住了嘴一样，会不会是有人被挟持了呢？普通的钥匙打不开大门，"研究室这种重要的地方只有主任以上的人员持有钥匙，比如岛崎里美主任、正二郎社长、见笔课长这几个人。"宫泽说，正好见笔在此时赶到，急忙用钥匙开门，里面的人忽然激动起来，声音越来越大，打开门的那一刻，忽然一声巨响！

醒来后，明日香守候在自己的身边，一脸关心的样子，起来活动了一下，好在没有什么大碍，明日香说开门的见笔受了一些轻伤，刚才被里美

主任带走了，根据炸药专家里美的判断，爆炸的是威力很小的小型炸弹。可是奇怪的是，现场一共有两具尸体，其中一个是寺内。根据寺内的尸体情况判断，炸弹应该当时就绑在寺内的身上，刚才发出呜呜声音的应该就是他，地上有一段带子，寺内的手边有一个铁环一样的东西，难道是炸弹的引信？那么另一个尸体是……“仲村！”一旁的宫泽失声喊道，经过宫泽的反复确认，确实是仲村没错，但是仲村只是背部有些烧伤，脸部以及其他部位都完好无损。边上散落着几个氧气瓶，宫泽说这是工业用的氧气瓶，如果泄露的话很危险。

根据现场的情况，让人觉得唯一的可能就是：原室长仲村准备拽上寺内自杀，先绑住寺村的手脚，在他身上安装好炸弹，让氧气瓶中的氧气充满整个屋子，然后拔掉炸弹的引信，和寺村一起共赴黄泉，但是仲村的动机是什么呢？

包括社长在内的很多人都觉得事情已经结束了，大家都准备收拾东西坐船离开孤岛，一新却对明日香说出了自己的判断：首先，仲村并不是自杀，因为如果实验室充满了氧气，为什么仲村的脸部完好无损呢，只有一个可能，爆炸时，仲村已经面向下躺在地上了，也就是说仲村是爆炸之前死的；其次，根据现场的纸带、引信和宫泽所说的小型炸弹判断，应该是寺村被与炸弹绑在了一起，引信和门相连，在门打开的一霎那触动了引信，从而引起爆炸。明日香觉得十分在理，但是觉得还是缺少证据，一新与明日香一起，再次来到警卫室察看监控录像。

经过仔细反复的察看，他们发现，16：00的监控录像中的仲村拄拐杖的是右手，而他应该左腿不便才是，也就是拄拐杖的应该是左手，这个仲村是个冒牌货。

另一边，里美来找一新，看到画面后，她也觉得监视画面的仲村有些问题，因为以前的仲村总是喜欢乘坐专门给腿脚不便的人准备的B电梯，而刚才的画面中仲村乘坐的却是A电梯，这很不符合仲村的习惯。听到里美的话，一新似乎察觉到了什么，找到见笔确认了各电梯的内部结构，B电梯作为残障人士使用的特别电梯，有一些不同的设计之处。三人返回监视器前，根据见笔提供的情况，突然有了一个重大的发现：监控录像中的C、B电梯的顺序被颠倒了，画面上打出的是C，但其实是B电梯。那么谁能在这个时间伪装成仲村呢？从社长处，一新得到了各人到达的时间：除了见笔、寺内、里美是16：30到达的，其他人都是之前到达的，听到这个，一新忽然松了一口气……

大家被召集到一起，一新说已经找到了真正的凶手，还没等众人反应过来，一新就迫不及待说出了自己的推理：

“真正的犯人既然能出现在16：00的监控录像中，应该是16：00以前到达岛上的人，那么见笔、寺内、里美就被排除了；而能打开实验室一层门的，必须是主任以上的人，剩下的宫泽、千子、正二郎中，只有正二郎具备所有的条件，所以他就是真凶！”

“杀害圣的，也是正二郎，监控录像中的B电梯和C电梯的画面是换过的，这样一来，只有他有可能在自动门关闭前回到20层而不留下记录。从大家走出20层的会议室，自动门关闭开始算起，到8层后直接乘坐B电梯回20层，按照电梯每层6秒的速度，换乘A、B电梯的时间一共只要花去144秒，根本用不了3分钟，正二郎有充分的时间作案。”

惊恐的社长情急之下掏出了手枪，一新下意识地用身体护住了明日香，“想不到跟你爸爸一样聪明，不错，指示仲村、寺内盗卖药品，杀死圣的就是我。那天，我本想回去料理了仲村，没想到正好碰上那个吃里爬外的家伙和侦探在说话，呵呵，这都怪你的父亲运气不好，干掉寺田只是早晚的事，想不到该死的老头子那么多事，我会找别人帮忙救出大须贺的，你的任务就到此为止了，今天在这里的一个都跑不出去，要怪的话，你们就怪这个聪明的家伙吧……”

一声枪响，正二郎的肩部中弹倒了下去，“这一枪是为了贤新！”手持手枪的诚之助小声说道……

警察局的中山警官将久我山正二郎带走了，一路上正二郎不停地叫嚣着。诚之助对一新称赞不已，说贤新在天有灵，也会很开心吧，“应该是喜忧参半才对吧！”明日香说道，“为什么？”一新和诚之助露出疑惑的眼神问道，“连委托人都带走了，找谁去要代理费？”二人这才恍然大悟，大笑起来……

第二天，报纸刊登了大须贺被无罪释放的消息，野际圣如果在天有灵，也会很开心的吧。

后话：东京一处不显眼的地方，新开了一家侦探事务所，虽然很不起眼，但是总是有各种各样的人来委托案件，偶尔警方也会来找这里的侦探帮忙调查，而且大多都是戴着墨镜的警官……这家事务所的名字叫做“明日香侦探事务所”。

DS西村京太郎サスペンス
新探偵シリーズ
京都·熱海·絶海の孤島 殺意の罠

短篇解谜游戏

《西村京太郎悬疑剧》游戏中的短篇解谜游戏不同于长篇，更像是日本的脑筋急转弯，先是给出大量的文字资料，然后让玩家根据手头的资料进行判断。将二者两相比较，长篇解谜的故事性更强一些，但是基本不用费什么事，就像是看一部连续的侦探动画一页一页的翻页就可以了；但是短篇解谜更注重玩家的解谜能力和判断力，所以从各方面看，短篇解谜的游戏性更强一些。

每个短篇游戏的标题下面，都用星号标记显示该游戏的难度，即使没能解决也没有任何影响，下次可以继续挑战，已经解决的事件会有标识显示；另外每个故事的开头都会有一句作者的名言可供欣赏。

下面结合实例对短篇解谜游戏做一些详细的说明。

No.1三番街通りの杀人——难易度：一颗星



我觉得自己的最大优点就是说话从来不说多余的话——矢岛喜八郎

事件：

一位年轻女性在夏日深夜的24：00左右被锐器刺杀身亡，出事地点是“三号大街”。

警察随即展开调查，但是棘手的是，并没有发现任何现场目击者，不仅如此，在出事地点附近，连听到异常动静的人竟然也找不到一个。三号街白天虽然繁华喧闹，但是一到深夜就变得寂静无声了，犯人也许正是利用了这一点。

警方以此判断罪犯应该是当地人，于是对附近的居民展开了询问。

涉川警官来到了离出事地点300米左右的一家便利店，拿出一张照片，对当天值班的电员进行询问。

照片上是一个年轻漂亮的女性，脸上散发着活泼可爱的笑容，她就是本案的受害者，一个鲜活的生命就这样消失了。

“见过这个人么？”警官问道。

“嗯……没见过，怎么了？”

“她在离这里不远的地方被杀了。”

店员一脸惊讶的样子，“哎？被杀了么？”

“你难道一点也没听说么？”

店员使劲地点了点头，“警官先生，杀人这种事，我只在电视里才见过，没想到会出现在自己的身边。无论如何请一定逮住凶手，竟然刺死了这么可爱的女孩子，不能饶了他！”店员开始喋喋不休的说了起来，忽然好像是想起了什么似的，“忽然想起了一件事，不知道有没有帮助，我觉得也许和案件有关。”

“请讲。”涉川说道。

“我们店平时都是营业到23点左右，但是每次关店之前，都会有一个人来到店里，磨磨蹭蹭地转来转去，但是却很少买东西。”

“确实，这并不是什么奇怪的事情，什么样的顾客都有，这我也知道，但是那家伙在每次结账的时候都不出声，只是默默地掏钱、出店，我觉得很奇怪。”

店员低头想了一会，继续说道，“那家伙好像是30岁左右，他的模样我记不太清楚了，但是他的手上有一个伤口，让我印象很深。”

“是么？”涉川问道，“别废话了，跟我走吧！”

店员被带到警局后，很快交代了自己的罪行。

推理：请问涉川警官怎么判断出店员就是凶手的？将店员言语中可疑的句子画出。

解答：将“竟然刺死了这么可爱的女孩子”一句画出，因为虽然受害人是被刺死的，但是警官并没有对店员透露这一点，所以很明显，店员知道死者是怎样被杀的，他就是凶手。

在短篇解谜游戏中解决了一定数量的事件以后就会提升自己的等级（最初是“一般人”），在有趣的短篇悬疑事件中挑战自己的侦探才能吧。

秘技侦探团

Codes & Secrets Detecting Caravan

秘技侦探团继续长期征集玩家们的秘技心得，请把你要说的话写在回函卡上或者信里寄到北京安外邮局75号信箱掌机迷收，或者发邮件至pg@vgame.cn，注明“秘技侦探团”即可。

FFTA2封穴的魔法书 SRPG

随着主线剧情的推进，逐渐会有越来越多的各种族职业希望加入公会，每个种族的上级和下级职业会在不同的时期后出现，每个月出现的加入者种族是固定的，出现地点为两处，招募来的人物等级为公会人员的平均等级。通过任务“人才介绍所”来招募队员的话，时期和种族也跟月份有关，职业由回答问题的组合来决定，最多可以重复拒绝3次，如果提示“あるクエストをクリアする”，就必须完成一些职业解禁任务，如果提示“よい称号が必要”，就是公会能力太低，如果提示“物语をすすめる”，就是要推进主线剧情。

职业	出现时期
ヒュム上位职业	主线任务“ルピ山のゆうべ”完成后
ヒュム下位职业	到达カモア镇之后
バンガ上位职业	主线任务“ルピ山のゆうべ”完成后
バンガ下位职业	到达グラス镇之后
ン・モウ上位职业	主线任务“ルピ山のゆうべ”完成后
ン・モウ下位职业	到达グラス镇之后
モーグリ上位职业	主线任务“ルピ山のゆうべ”完成后
モーグリ下位职业	主线任务“手配书No.3”完成后
ヴィエラ上位职业	主线任务“ルピ山のゆうべ”完成后
ヴィエラ下位职业	主线任务“手配书No.3”与支线任务“续・名もなき石”完成后
シーク所有职业	竞拍大会开幕后
グリア所有职业	乘坐飞空艇后

季节	绿阳/赤阳	桃阳/黄夏	金夏/银夏	灰秋/青秋	红秋/紫冬	黑冬/空冬
种族	バンガ	ン・モウ	モーグリ	ヴィエラ	シーク/グリア	ヒュム
下位职业出现地区	バティストの丘	グラスの町	ビスガ绿地	カモアの町	アルダナ山/フロージスの町	タルゴの森
上位职业出现地区	アイセン平原	モーラベルラの町	ゴーグの町/ネージロー地下道	ルピ山	トラメディノ湿原/ゼドリーの森	ガレリア洞窟/サンダルサ断崖

在竞拍大会オークション的某个会场取得全区域胜利后会成为リージョンキング，第二年会召开财宝竞拍大会，在财宝竞拍大会上能够竞拍贵重的道具，每个镇出现的道具种类不同，下表中带★符号的是达成PREFECT后出现的道具。

カモア镇出品物

种类	名称
ナイフ	ソードブレイカー、チンクエディア、ジャンビーヤ
ソード	ブラッドソード、オニオンソード
ブレード	ヴィナスブレード
大剑	オーガニクス
サーベル	タルワール
枪	ランスオブカイン
斧	フランシスカ
刚弓	ガストラフェテス
ナックル	★グレスバースト
杖	蛇の杖
ロッド	プリンセスガード
本	★ウイユヴェール
ハンマー	★ミョルニル

种类	名称
メイス	★メイスオブゼウス
大炮	ブレウイス式
兜	巨人の兜、★源氏の兜
リボン	★リボン
帽子	★黒の帽子、スタイルビット
铠	リフレクトメイル、キャラビニエール
服	黑装束、★ジャッジコート、★最后の服
ローブ	银丝のコート
盾	イージスの盾、レバリーシールド
ブーツ	妖精の靴
グローブ	ブレイサー

グラス镇出品物

种类	名称
ブレード	アダマンブレード
大剑	オブリージュ、ハードブレイカー、ツヴァイハンダー、ルーアブレイカー
刀	菊一文字、斩魔刀、墨炎、★罗月传武、正宗
枪	トライデント
斧	ゴールドアックス

种类	名称
弓	与一の弓、タ–ゲットボウ、クレセントウイル
刚弓	アルバレスト、マックスの魔弓
ナックル	猫の爪
ロッド	星くずのロッド、リリスロッド
本	★邪解禁书
棒	象牙の棒
メイス	マンドラゴラの根
兜	巨人の兜、★源氏の兜
リボン	カチュ–シャ、バレッタ
帽子	★黑の帽子、スタイルビット
铠	ドラゴンメイル、★源氏の铠
ローブ	魔法のローブ
盾	チョコボシ–ルド、★源氏の盾
ブ–ツ	★忍びの足袋
グローブ	盗贼の小手、★源氏の小手
アクセサリ	魔法のリング、★タマムシ守り
消费	エリクサ–、グリモアの破片

モ–ラベルラ镇出品物

种类	名称
ナイフ	オリハルコン
ブレ–ド	レンゲンサイブ
ソ–ド	レストアエッジ
骑士剑	セイブザクイ–ン、エクスカリバ–、★エクスカリバ–2
レイピア	マドゥ、★ディアボリ–ク
サ–ベル	★ソルセイバ–
广刃剑	ヴァジュラ、★エストレアエッジ
斧	グレ–トアックス
弓	ペルセウスの弓、アルテミスの弓
刚弓	★セブンスヘブン
ナックル	サバイバ–、タイガ–ファング
杖	ザクロの杖、ニルヴァ–ナ
本	エダロ–ア圣典
棒	ゴクウの棒、ファナティック
乐器	青叶の笛
ハンマ–	スレッジハンマ–
メイス	生命の锡杖、　　のメイス
服	ボ–ンプレ–ト、テンプルクロス
ロ–ブ	白のロ–ブ、黑のロ–ブ、★赤のロ–ブ、★贤者のロ–ブ
グロ–ブ	ガントレット
アクセサリ	金のアミュレット、ミンウの宝玉、★ガイウスカリグ
消费	エリクサ–、エウレカ结晶、ダ–クマタ–

フロ–ジス镇出品物

种类	名称
ソ–ド	ウィ–タノヴァ
ブレ–ド	マテリアブレ–ド
レイピア	グピティ–・アガ、ファイナルレタ–
大剑	剑圣剑、トウルヌソル
サ–ベル	マンガニ–ズ
刀	★虎铁
枪	パルチザン
刚弓	マスタ–ボウ、マルドゥ–ク
杖	宫水の杖、マ–ベラスチア–、★贤者の杖
棒	飞天南星
乐器	流冰のヴィオ–ル
メイス	モ–ニングスタ–
铳	ピ–スメ–カ–
カ–ド	スペ–ドのA、ダイヤの6
兜	ハンヤペルソナ
リボン	カチュ–シャ、バレッタ、★リボン
帽子	白の帽子、★黄金のスカラ–
铠	マクシミリアン、マテリアア–マ–、アダマンア–マ–
服	★ガルミアカレア
ロ–ブ	光のロ–ブ、★ロ–ブオブロ–ド
盾	圣骑士の盾、★四神の盾
ブ–ツ	フェザ–ブ–ツ、★ガルミアの靴
グロ–ブ	盗兽骨の手甲
アクセサリ	まもりの腕轮、星天の腕轮
消费	エリクサ–、グリモアの破片、エウレカ结晶

ゴ–グ镇出品物

种类	名称
ナイフ	★トンベリアン
ブレ–ド	パライバブレ–ド、赤のエ–ヴュア
レイピア	エイリアルホ–ル、ファムファタル
大剑	ヴィジランティ
サ–ベル	ハルペ–
广刃剑	岩兽の剑、クレイモア–、ロンパイア
枪	★龙のヒゲ
弓	★モルボウ
ナックル	ゴッドハンド、デスクロ–、マジックハンド
ロッド	★ボムのうで、ヘレティック
乐器	妖精のハ–プ、ヒ–リングベル
メイス	サソリのしっぽ
铳	ガイアット铳、ロングバレル、アウトサイダ–
大炮	リガ–トゥル炮、ソリッドバズ–ガ、グァング炮、ドロマエオ、★ロケットパンチ
カ–ド	ハ–トのK、★ジョ–カ–
兜	巨人の兜、★源氏の兜
リボン	カチュ–シャ、バレッタ、★リボン
帽子	★黑の帽子、スタイルビット
服	黑装束、ブリントカレア、★ガルミアカレア、★最后の服
ロ–ブ	死神の衣
盾	★血涂られた盾
アクセサリ	ルビ–ピアス、★天使の指轮
消费	エリクサ–、グリモアの破片、ダ–クマタ–

七年到底痒不痒

逆转裁判的掌上逆袭剧

扬言着要写新书画新漫画上传新日志撰写新文章，但是到底什么时候才会真的去完成实在遥遥无期——这种行为在动漫界里被亲切地称之为“挖坑”。

这个世界上最喜欢“挖坑”的第一人，叫做富坚义博。第二人叫做绫小路义行。

俗话说的好：“出来混的，迟早是要还的！”（这句话最近在腐女界则被盛传为“出来混的，迟早是要被爆菊花的”……不解）。于是受制于经济压力受制于舆论压力受制于老婆逼着要孩子奶粉钱的生活压力，总还是有人会勇敢地走出来把曾经承诺过的东西逐一完成——这种行为在动漫界里被亲切地称之为“填坑”。



最近最有名的“填坑”事例有，明明号称要等儿子上大学才复出的富坚义博，终于耐不住零花钱的急剧缩减而出来填《HUNTER X HUNTER》这个万年大坑了。

以及上一次在文章里宣布说将会写成一个系列的绫小路义行，也抵挡不了网友无情的口水唾液，战战兢兢地来填《逆转裁判》评论文这个怎么看都散发着“腐味”的大坑了。

“出来挖坑的，迟早是要填的。”请各位有志加入ACG行业的热血青年们，牢牢记住这条金玉名言！

因为如果不填坑，那么被填进坑里的人，一定就是你！

对于大部分追着巧舟的剧本从一代一直玩到三代的玩家而言，冷眼看巧舟越来越“腐”的确是件除了认真剖析剧情之外，最让人热血沸腾的乐事。

因此自从DL-6事件最终演变成成步堂对御剑的大胆告白后，关于“检查官与律师其实是一家亲，所以成步堂即将掌控整个司法界”的传闻就开始不绝于耳。

即便到了二代里，在皮鞭女的一路喧嚣声中，成步堂如丧爱妻一般地反复念叨着“御剑已经死了”的天大消息，同人女们也都在又悲痛又害羞地埋怨着“成步堂你就不会温柔点么”（？）的同时坚信着爱的力量必将诞生奇迹——果然到了第四章里御剑成功逆袭，依旧一身招牌的红色装扮，生怕别人不知道他就连判断力也是三倍速的。

因此顽固地相信着《逆转裁判》系列必然会成为“成步堂与御剑小两口打情骂俏到永远”的粉丝们，在刚一接触到四代的男主角“王泥喜法介”时，难免会感到极大的诧异：刺猬没有了，这次是豪猪么？（暗凌：谁是豪猪啊！！！）

所幸执着的粉丝们还是从王泥喜的服装配色里看出了端倪：身为律师的主角却穿上了检查官的象征色——果然成步堂与御剑诞生了爱的结晶么?(暗凌：你到底是从哪里得来的结论啊！)然而成步堂龙一自己却跳出来澄清了这个误会：我没有儿子，但是却有了一个女儿——“御剑你也太能生了呀呀呀……”哭着奔走相告的人比比皆是。（暗凌：—_—# 所以你到底在胡乱想些什么啊！）

王泥喜法介的登场，是在与最初的成步堂龙一相似的新手氛围中开始的。然而与多年前刻意安排在成步堂身边的大胸女律师不同的是，这次安排在王泥喜身边的眼镜男律师，就多少透露出一股鬼畜般的气息。不过由于斯内普在《哈7》里正式转型成为痴情男，所以即便是鬼畜教师在日后也有可能变成大好人，这王泥喜的命运在开场时的第一槌砸下时，多少还显得有点暧昧不明——“你知道哈利波特还是有续集的么？”“怎么说?”“下次再告诉你吧，我要下线了。”“哈，8！”“你看，这不就是《哈8》么？”“…………”

紧接着，系列第一人气的前男主角终于姗姗来迟，一顶帽子将往日最威风的倒刺发型掩盖得半点痕迹也找不到（“异议あり！成步堂的刺是会将宇宙都能刺穿的！”——铁杆粉丝之一抗议道），满脸沧桑的痕迹虽然无法遮掩他一贯的轻浮笑容，然而凭空多出来的一个“女儿”还是让这位未婚爸爸看来落魄不堪。作为曾经叱咤法庭的王牌律师，成步堂的再度露面竟然以犯罪嫌疑人的身份出现在法庭上，于是玩家在倒抽一口冷气之后，都不免心惊胆战地大呼一声：“巧舟，你这剧本编得也未免太老套了吧？！”

的确，有着“可能误杀前女友劈腿对象”案例在前的不良记录，即便“他爱的是御剑呀，所以不会杀人”早就在同人女玩家心中扎了根，不过看着成步堂在法庭上的嬉皮笑脸，也清楚巧舟不过又是拿“成步堂杀人”作为吸引玩家注意力的噱头而已。只是，究竟为何丢失了律师这份工作，沦落到在街角餐厅里弹钢琴，就又成了围绕着成步堂展开的另一大悬案——不靠倒刺也能成为焦点人物，要怪就只能怪王泥喜你没有一个青梅竹马又帅到人神共愤的男友呀！

眼瞅着即便身为第一男主角也完全没有人喝彩叫好，大约是不愿成为真飞鸟那样的炮灰，因此飞鸟爆了种也能削基拉的人棍，王泥喜倒了刺也同样将师傅斩于马下——而这第一个成为牺牲品任王泥喜踩着鼻子就上脸的祭品，就是牙琉雾人。



似乎是为了响应“戴了眼镜就是坏蛋”（相对的一句话是“不戴眼镜就是好人”似乎也不是什么好话…），以高级律师形象出现在王泥喜身边的牙琉雾人，总是一副彬彬有礼却又高深莫测的模样。梳着一个螺旋式的发型让人总会提心吊胆地担心他随时可能在法庭上喊出一句“异议あり！钻头才是男人的浪漫！”来，好在该律师不愧为法庭上的君子，不仅自始至终没有掏出个钻头就把法官按在地上猛摁，甚至作为整个游戏操作模式的教育者，在游戏的一开始就耐心地给予了所有初学者玩家以慈祥的教诲——想想吧，你们这些日后将老师送进牢房的小坏蛋们，一个个都是多么的狼心狗肺啊！（暗凌：领着稿费却还不时挖苦编辑的你，也一样的很狼心狗肺呢！）

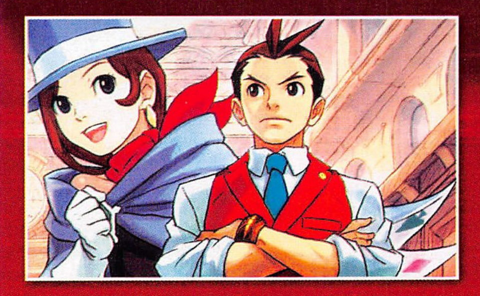
放倒了恩师自此打出名号的王泥喜，就如同当年那个恩师被杀就接管了事务所的成步堂一样，顶着“一将功成万人躺，躺呀躺出菊花开”（暗

凌：不带你这样篡改古诗的！）的名声，活脱脱把律师这个职业变成了人见人怕的“克师扫把星”。而牙琉雾人甚至还没来得及展现出他的腹黑光芒就直接被踢出局吃了牢饭，从此以后转投成步堂门下的王泥喜就这么开始了与小罗莉双宿双飞的旅程——联想到之前的真宵和春美，所以律师也是个对罗莉有特殊喜好的职业？

从此走进了成步堂现在的生活，被剥夺了律师资格，“成步堂律师事务所”也被迫转型为“成步堂演艺事务所”。当年风光无限指着别人鼻子就喊“真相只有一个”的名律师龙一，眼下颠簸流离成为爱看“大江户将军”录像带的奇怪大叔。唯一能让人振奋的消息，只有他至今未论婚娶的消息——“我就说他心里只有御剑的吧！多么感人的忠贞爱情！”（喂，你们都在想些什么呢！）

初出茅庐的王泥喜，凭借成功推倒老师（？）的一战顺利地坐稳了男主角的宝座，而似乎是为了能够与成步堂的心锁相提并论，他所获得的霸道能力，是被誉为与“写轮眼”和“白眼”并称三大瞳术的“识破眼”——这种只靠瞪人就能瞪出大事小事家事国事天下事心里事的能力，实在是让人大眼瞪小眼的恐怖技能。于是依赖着这种能力，没事就在法庭上把证人从喉结瞪到瞳孔从耳朵眼瞪到腹股沟的王泥喜也俨然获得了“非侵犯性眼神骚扰”的豁免权——喂！那边的家伙，别以为我是狸猫就可以随便让你看个遍哦！至于一直跟随在王泥喜身边的美贯，因为天生拥有极强的感应能力，而一直被成步堂拿来作为打牌常胜的工具——真可耻呀，如此利用小罗莉的肉体长达七年之久（暗凌：故意把事实曲解成这样以取悦读者，可耻的明明就是你好么！）——当然这样的组合模式显然也是为了与当年能够通灵的真宵和春美跟成步堂的搭配相呼应，可是“克死老师，怀拥罗莉”的现实多少还是诱发了怪蜀黍们对律师这个职业小不正经的幻想。

牙琉雾人入狱后，接替他出阵的“宿命对手”，便是与雾人有着相似面容的天才检察官牙





琉响也。（“哥哥之后连弟弟也不放过，果然做律师的人都是禽兽！”“…………”）作为雾人的弟弟，响也一改哥哥的儒雅气息，转以狂野豪放的摇滚歌星面貌牵动少女芳心。与哥哥如出一辙的螺旋垂发，再次勾起热血男儿们对于“他一定是盖塔机师吧”（“异议あり！响也开的明明就是能钻出个宇宙来的裸眼！”——铁杆粉丝之二抗议道）的猜测；而没事就故意把衣服扣子解到肚脐眼以上的打扮，更是让花痴们无端地要发出“原来检察官的胸都这么结实呀”的感叹。除去法庭上偶尔流流冷汗之外一切都很美型的举动之外，私底下更是大走偶像系路线，联络了一批巡警督察组成摇滚乐队，光是一句“要用镣铐拷住你，再用子弹了解你”的狂热歌词就足以让我国执法工作者汗颜到死。至于那个发型可以当擀面杖的大庵刑事……他追捕犯人的速度一定很快，因为他的头发会比别人都先捕到犯人的……

响也的演唱会破例地用3D动画来展现了一段现场演出，就在NDS玩家们趾高气昂地冲PSP玩家们抬起了鼻孔哼出声“我们的游戏也一样很华丽”的时候，即便是失忆又失明的外国女歌手，也不能幸免地被牵扯进了杀人案里。拉米洛亚，穿得很像哈利波特的占卜课老师的女子，尽管没有被伏地魔赶出学校，也一样因为在法庭里不断重复播放着舞台上现场演出的片段，而让无法快进的NDS玩家们急得肝肠寸断。案件的发展再度急转直下，正如同当年御剑为了成步堂而不惜将自己的老师送进监狱一样（看看，又是一个小坏蛋不是！），为了王泥喜，响也同样大义灭亲地把自己的哥哥也再度送进了监狱——之所以说“再度”，是因

为雾人先被叫出了监狱然后再送进了监狱——我说，CAPCOM的各位你们也真不嫌麻烦的……

整整蛰伏了三章之久的成步堂总算重新展示了他的实力，不过期待中的“跳跃的律师大人”没有降临，成步堂是跳跃着没错，但他跳啊跳啊就穿越了时空……梅森系统的运用，的确是可以看作为CAPCOM和巧舟试图创新的一大变革，然而姑且不论把七年前的记忆和七年后的现实混淆在一起有多诡异，单就“把七年后获得的证据，在七年前使用”这一细节来考量，还真是难为了“穿越时空的大叔”成步堂君你了啊！

根据梅森系统所串联起来的长达七年的事实真相，七年前因为证据捏造事件而被剥夺了律师资格的成步堂，以及七年后失踪许久的魔术师的死亡及赝品画家的被杀，全都与在第一章里就锒铛入狱的牙琉雾人有关。于是就好像每一部俗套的RPG大结局里，都会安排所有NPC出现辅助主角杀入敌军大本营一样，重新在司法机关里取得权势的成步堂，加上在律师界站稳脚跟的王泥喜，以及显然倒入我方阵营的牙琉响也——这三人联手倘若还搬不倒区区一个眼镜男，大概愤怒的玩家都会把制作方全体人员活填入坑。

好在牙琉雾人总算不负玩家的期待而顺利地表现出了身为最终BOSS应有的气势，所有的阴谋被揭发后进入暴走状态的形象华丽到完全无视万有引力定律并直接告诉所有人“无风不起浪，无风我一样竖头发”的这一真理。尽管那黑化后的样子可疑得或许与某名为豪鬼的著名格斗家有着一脉相成的血缘联系，但鉴于牙琉家传统的金发特征，我们还是会乐观地将之想象为是“将会在银河钻出洞来的超级赛亚人们的远亲”——喂，我都说了这个笑话不好笑了，你还咧着嘴干什么！

从《复苏的逆转》开始，NDS所引用的语音鉴别系统在《逆转裁判4》里也被当成了一大亮点。然而就算不去理会日本人大喊“异议”后被系统识别出的几率有多高，国内玩家要想准确地发出“igiari”的音就不是件简单的事情。

于是，原本在同伴面前炫耀着“这个游戏很酷哦”的人，大约没少经历过连喊无数次“异议”但系统就是没反应，于是只好偷偷地按了按键推动剧情发展的粮——而那些试图拿着老妈的吹风机就跑出去取脚印模子的人，你有没有想过户外是根本没有电源插座的呀？

“逆转裁判”系列的漫画，如今在创作上显然进入了瓶颈期。越发弱气的成步堂和越发强气的真宵，二人打闹在一起的画面俨然要朝着“快抽我吧，女王！”的路线狂奔而去。至于案件的悬疑程度——《逆转裁判4》都被人指责太过简单了，谁又能指望漫画作者的想象力会丰富到哪里去？

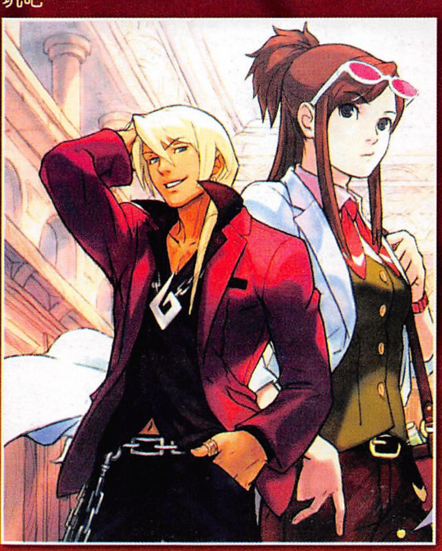
不过这一次是真正的更新换代了：咖啡男早已不知去向，皮鞭女连跟指头都没出现过。当年的宝月茜是长大了，可整天只晓得用江米条砸人的少女，又跟上课看到学生睡觉就用粉笔攻击的满脸粉刺女教师有什么区别？（暗凌：-_-b 好端端你非要强调“满脸粉刺”做什么？）

都说七年是一个难以跨过的坎。所谓的“七年之痒”，大约是人与人的关系里最没办法顺利度过的障碍。一转眼，成步堂已经老了七岁；一转眼，美贯大了七岁；一转眼，拉米洛亚生了两个孩子还失去记忆长达七年——我说，生了两个孩子的人，连人家小S都在潜心减肥，她就没觉得自己哪里不对劲么？（暗凌：-_-b 不然你想说哪里不对劲？？？）

是的，七年之痒。尽管“逆转裁判”的世界已经不是我们一直熟悉的那个世界了，但至少大声喊出“异议”的那份激情还在，竖起食指（不是中指…）狠命指着对方鼻子心里独白着“你这死鬼”的热血也依旧燃烧——单就这份久违的感动，七年后的感情也难以就此在广大玩家心中磨灭。

七年后，我们又会在做些什么呢？玩着FF18？盯着基金涨势？听着牛仔不忙在补青花瓷？抱着儿子边看动画边喂牛奶？

绫小路么……大概还是在认命地填着新的大坑吧……





现在的日常生活当中，萌元素已经是随处可见，到底有什么理由形成这股风潮？这回就从原本是配角中的配角，而如今却是许多人心中不可或缺的向往——由“女仆”身上来窥知一二吧。

■文责/露琪

Welcome to maid world



女仆（又称女佣）是一种职业，曾是旧社会大宅第为了显示其阶级身份请来家中帮佣的女性雇员。在封建时代直至民国初年，女佣一般指雇用性质作帮佣的女工，与卖身为婢的情况有所不同，但在称呼上并无明显区别，例如年轻女佣与卖身到大户人家的婢女同样被称为丫鬟，时常会遭到雇主的虐待。她们负责典型的家务劳动，像是做饭、洗衣、熨烫、打扫房子、采购生活用品、以及照顾小孩等琐事。在其它一些国家，女佣还扮演看护妇一样的角色照顾老年人和行动不便的患病者，通常会由雇主提供食宿，也就是说过着寄人篱下般的低微生活。不过到了现代，女仆在日本次文化却被当作萌的对象之一，通常是指妙龄女子身穿女佣围裙，即所谓的女仆装（メイド服）来吸引男性的目光。

女仆装原意是指女佣的工作用套装，现在也指仿照这种工作装而制作出来的女性服装。在19世纪末的英国，佣人与女管家所穿的是某种特定倾向范围内的围裙装；而在现代的日本，特别是御宅族领域的文字与说法中，就是专门用来指代这个特定的称谓。

如今女仆装的发展呈现多元化的趋势，并且兼具各种特色。大体上可以分为两大类：

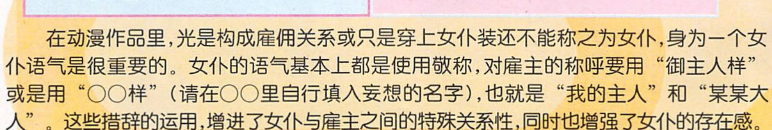
A.传统型

所谓的传统形式以中世纪欧洲的女仆装为基准，以功能性为主要诉求。样式非常的简单朴素，主要是以白色用荷叶边装饰的围裙加上白领素色连身长裙，头上还会戴女仆头巾。这种类型的女仆装基本上除了围裙上的荷叶边以及围裙系带绑在后面所造成的蝴蝶结，还有领口会用缎带绑成蝴蝶结外，就没有其它任何装饰。此外连身裙大多是黑色不然就是蓝色系的，不常出现鲜艳的颜色。

B.改良型

这一类型的女仆装主要跟女侍服有融合的现象，样式比传统型来得更加多变。改良型的目的不以功能性为主，而是把美观摆在第一位。在围裙的部分还是以白色加荷叶边为主，而连身裙的部分则是由长裙改成短裙，常以大量的荷叶边、蕾丝边以及大蝴蝶结作为装饰。颜色也不像传统型一般以暗色系为主，反其道行之地大量采用各种鲜艳的颜色为基调，呈现出一种年轻活泼可爱的感觉。





在动漫作品里，光是构成雇佣关系或只是穿上女仆装还不能称之为女仆，身为一个女仆语气是很重要的。女仆的语气基本上都是使用敬称，对雇主的称呼要用“御主人样”或是用“〇〇样”（请在〇〇里自行填入妄想的名字），也就是“我的主人”和“某某大人”。这些措辞的运用，增进了女仆与雇主之间的特殊关系性，同时也增强了女仆的存在感。

最近几年以来，雇佣穿着女仆装作为侍应制服风景线的餐饮店开始在各地陆续出现，面向对女仆有特殊喜好客户群敞开大门的就是女仆咖啡厅。

◆女仆咖啡厅

女仆咖啡厅是一项新兴的行业，近年来在日本已成为一种风潮，从传统的咖啡店衍生而来，也是一种次文化。早期由日本秋叶原电气街开始兴起，之后扩展到全日本各地。

由于金钱、住宅等限制，普通人是不可能请得起女仆的，所以女仆咖啡厅的出现就让许多人可以在店内暂时享受到被叫做主人的感觉。现在的女仆咖啡厅是在2001年之后才算正式定型，营业方式主要是以提供茶点为主，服务生的制服统一都是女仆装，而接待客人的方法也跟动漫作品中的女仆完全一致，可以让顾客亲身体验到成为主人的感觉。



女仆咖啡厅基本上主要是参照人气动漫当中的女仆角色，由年轻女侍应打扮成女仆的形象。店内的女仆会亲切地跟客人问候并称呼“主人”，来访者多以男性为主，其中不乏御宅族、动漫发烧友以及单身男性。大多数女仆咖啡厅以提供主餐、饮料、点心（含蛋糕、饼干等零食）为主，价格一般在中等偏上，与餐饮店相去不远。部分女仆咖啡厅甚至还提供与女仆互动的服务，例如算命、游戏比赛、台球陪打等等（等等请在脑内自行补完 –_,–|||），不过这些服务需要额外消费；另外，店家还会不定期地举办各种派对、主题日等活动来拉拢客人。

自2004年开始台湾引入了女仆咖啡厅。台湾第一家女仆咖啡厅位于台北市东区的“咖啡安妮莓”，起初吸引许多爱好者及日本人光顾，后来因为经营不善而关门大吉；但同类型的咖啡厅并未因此销声匿迹，目前台湾又有数家女仆咖啡厅纷纷开业。在大陆，以上海、广州、成都、北京为代表的大型城市也陆续新开了几间女仆咖啡店，住在附近的同学不妨去打听一下。

◆萌之女仆类动画推荐——《这就是我的主人》



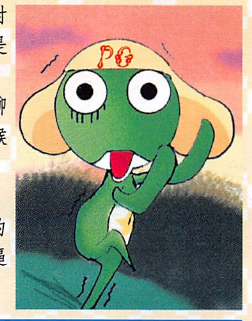
泽渡泉美和泽渡三月是一对命运坎坷的姐妹：母亲早年身亡，父亲欠下大批债务后逃亡不知所踪，无依无靠的两姐妹只能艰难地找打工的机会养活自己。一次偶然的机会，两姐妹看到了一张招聘全职家政女工的传单，于是便兴冲冲地来到名为中村的贵族家中，过起了同一个屋檐下的女仆生活。

出乎两姐妹意料的是，豪宅的主人竟然是一名年龄跟她们差不多的男生中村义责，而且还是在同一个学校上课的同学。和两姐妹一样，中村也是个没爹没妈的不幸孩子（继承大笔遗产的废柴男主角 –,_–），所以泽渡泉美不禁有些同情起他来。然则这中村小正太虽然看起来楚楚可怜，但内心深处其实超喜欢制服女仆，这下泉美姐妹俩可算中了招数。于是，极度讨厌变态和色狼的姐姐泽渡泉美，人小鬼大城府极深的妹妹泽渡三月，开始了和好色却笨笨的鬼畜大少爷一起的女仆与主人的“后宫”生活……（露琪真的该推荐这部片子给这里这么多心智未成熟的同学们看吗？ OTL）



PGBAR加页了！ 在无数人要求PGBAR加页之后，从本期开始PGBAR变成了6页，增加了两页就意味着我可以多登几封信了，也可以多用两张画师DD的插画了。顺便透露一下，画师DD最近自己设计制作了一个透写台，还把以前的扫描仪找出来修了修，外加潜心研究Photoshop的用法，新的插画看起来很赞哦，大家会在下一期看到的。

露了一大怯！在89期里还说什么"载人宇宙飞船"，前几天早上来到办公室打开电脑，在QQ新闻的弹出窗口里看到了一条新闻标题《嫦娥一号失去联络》，顺手点开一看，什么？卫、卫星？我承认我是基本不看新闻的，只是在某天晚上加班的时候听到美编们七嘴八舌讨论登月问题，于是误以为我国宇航员要登月了，嫦娥号也因此被误以为是宇宙飞船了……丢人丢大啦o(>_<)o



中午吃饭的时候和小沛聊天，得出结论如下：其实猴子很乐意和人聊天，如果让他来主持PGBAR的话，每期只用登一封信就够了，剩下都是猴子在聊，他上知天文下知地理，无论什么话题都能聊很久……

最后这段是由于突发事件而出现的，因为习惯写攻略的时候用Word，做PGBAR的时候用记事本，在编辑部突然跳闸之后，损失了对所有来信的全部回复，真是吐血啊，又得重新打一遍。一天里跳闸了两次，难道是逼我以后不管写多少字都用Word不成？

我是很宅的分隔线

广东韶关 苍岚之羽

我一直想问一个愚笨的问题：PG会做到多少期呢？我希望是PG能陪我很久很久，所以PG的编编们加油啦！另外有两个问题想问下暗凌：1、你知道豆皮吗？2、你到底是什么控？

我觉得只要还有人喜欢玩掌机游戏，PG就肯定会一直出下去，电软都已经200多期了，PG才90多期，还年轻着呢！

你说的豆皮是某种食物吗？我所知道的豆皮是湖北武汉的特色早点之一，还有热干面、糊汤粉等等，前年春节期间我在武汉待了几天，跟朋友一起去过早点小吃一条街的户部巷，至今印象深刻。那里的游人摩肩接踵，所有的小店里都坐满了人，绝大多数人只能一边走一边吃，跟随人流从一个小店走到下一个小店的时候，正好吃完手里的东西，再买份别的早点继续吃。一边走一边吃是南方才有的特色吧，我表姐来北京出差的时候，起初还纳闷为什么大街上没有人一边走一边吃东西呢，等到她口渴买了一个冰淇淋，刚吃完第一口之后发现一阵大风过后冰淇淋上满是灰尘，才顿时明白了其中缘由。

要说动漫方面的话，可爱的人或者物我都喜欢，尤其是萌杀人的小loli，说是loli控应该名副其实。如果是游戏方面的话，我是PUZ和SRPG的狂热爱好者，不包括萝卜类游戏在内，所以也是这两种类型游戏的控。

吉林通化 林青阳

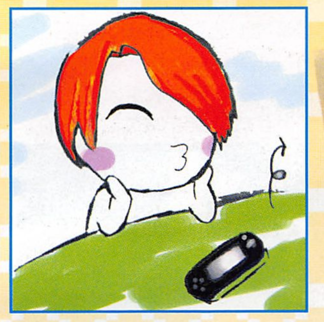
总是关注国外的游戏，近期突然心生疑问，到底国内的游戏产业是怎样的一个状态，是不是真的就可怜到国内玩家只能靠汉化游戏过活的地步，难道国内就没有原创的而且素质优秀的游戏，百思不得其解后，终于还是要怪自己太不关心国内游戏产业了。

我觉得国内游戏产业近几年正在逐渐兴旺起来，ChinaJoy的举办就是最好的证明。国内游戏产业起步时间比日美欧晚很多，又缺乏专业的人才培养机构，这大概就是少有原创且素质优秀游戏的原因。在PC单机游戏、网络游戏和手机游戏方面，越来越多的公司加入了这个行业，在具备足够的实力之前，开发家用机和掌机游戏都只是空谈而已。以上是我的一些不成熟的见解，难免有说错的地方，欢迎大家一起来讨论，一起关注国内游戏产业。



小菜和67绝对是不清白的，另外，祝67早日逆推小菜。
（福建福安 冯凌骏）
——这张回函卡没有拿去给露琪看，要让他们的友谊在没有外部干扰的情况下自然发展……

奖品真是缩水得厉害，暗凌你该不会拿那些钱去吃海鲜了吧？
（北京 朱来瑞）
——我要OTL一下，吃海鲜当然是拿自己的工资去啦，至于奖品的变化，我只能透露一个关键词"赞助"。



每天和女友抢DS的日子真不爽，想要新的哦。
（安徽合肥 翟清伟）
——给你个绝佳建议：再买一台DS送给女朋友吧，一来可以增进感情，二来可以两人联机，三来不用每天和她抢，一举三得哦！如果她能送你一台DS，那真是做梦都要笑了吧。

最近想iDSL走火入魔，连续梦了两周。
（贵州遵义 王一轩）
——我非常理解你的处境，所谓日有所思夜有所梦，以前我连续几天写攻略一直做超级大表格的时候，晚上做梦也会梦到排山倒海的横线竖线横线竖线横线竖线……

画师DD想要参与PGBAR，我让他随便写点什么，于是就有了下面这段文字：

画师的升级历程

虽然一直喜欢画画，以前也和PG有过接触，但真没想到今天能为PG画画，而且还转职成了"画师"。第一次接触"画师"是小学迷恋《幽游白书》的时候，那时候天天看，结果考试挂了。记得有个画师在藏马腿上画了符后，藏马就几乎动不了了，当时觉得，哇好帅啊！神笔马良！所以幼小的我，树立了一个伟大的目标，我要做邪恶的画师！(寒，为啥是邪恶的- -)

于是回到家之后藏好了试卷，爬上床，在午睡的爷爷手上认真的用毛笔画了N多画符，心想：嘿~还真灵，马上不动了！（其实是木睡醒，OTZ）结果这一幕正好被爸爸看到，拎过来就抽了我一顿。随后爷爷被惊醒，看见自己被画了，很生气的又抽了我两顿，晚上当他们看到我的试卷后，OH！MY GOD！我又被抽了三顿。

于是，我明白了一个真理——漫画都是纯属虚构，如有雷同，纯属巧合……

LV：+1
HP：-3
EXP：+3
防御力：+2
习得特技：鬼画符

江苏淮安 Sang 原准备攒钱买台DSL，可自从看了DS上FFCC的画面，便打消了买DSL的打算……准备购入小P。其实一台DSL+烧录卡+SD卡，价钱早已超过了小P，而小P却功能强大，价钱也贵不了多少。从此越想越觉得小P好，对小P着了迷，预定2009年9月购入小P，对，你没看错，是2009年……

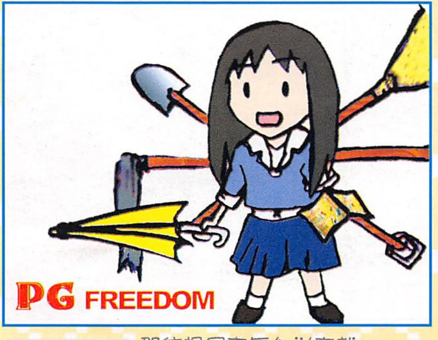
很多人都问过小编们，PSP和DS买哪个比较好，建议大家根据自己喜欢的游戏来选择，比如《怪物猎人》的粉丝肯定要买PSP，而《赛尔达传说》的粉丝必然要买DS。如果因为FFCC的画面打击了你对DS的信心，但是买了PSP之后又觉得没有什么好玩的游戏，那可就后悔莫及啦！

计划2009年买PSP啊，这个时间会不会太晚了一点呢？万一，我是说万一哦，万一到2009年9月的时候PSP已经停产，你可不一定能买到了哟，要不要考虑把时间提前一年呢？



江苏太仓 陆潇玮 也许是因为自己的人品实在太烂，很多信都石沉大海，这次想给《掌机迷》提点建议，怕超重，所以多贴张邮票，希望这封信能如期到你们的手中。希望各位编辑大大不论对我的建议采纳与否，都在PGBAR上或边角栏回个信，不让我这些天的努力白费就行。

高三的学生真是辛苦啊，这封长信断断续续写了好几天才写完，好沉的信！如你所料，这封信确实超重了，信封上有邮局的印章“邮资不足1.20元”，好在仍然顺利寄到了编辑部。仔细看了你提出的那些建议之后，觉得没有说到问题的中心点上，也许是你没有经历过PG的整个制作过程吧，其实我来PG那么久了，也没有对制作过程的每个细节都了如指掌。无论如何都要感谢你写信来告诉我们各种建议，感谢你对PG的关心，送你一台PSP吧，可不要因为中奖而影响学习哦，希望能在明年夏天听到你的好消息！



山东莱阳 曹海杰 那位枫同志怎么说走就go，一点招呼都不打，这该治他个什么罪啊？麻烦你捶他一顿，给他来个二百军棍，不，太轻了，起码要用满清十大酷刑，整他个半死，然后让他一把鼻涕一把泪地承认：“PGBAR里的兄弟姐妹啊，俺再也不敢了！”（笑）告诉你件秘密，我把PS2带进大学了，可是没电视！我晕！还好，我把本也带来了，可头一天就让人警告“小心被盗”。你说，我该怎么办，难道就这样与我喜爱的电动say bye-bye?

军棍这种东西编辑部怎么可能有，不过我可以用双节棍来代替，实现你的这个愿望。可别想偏了，我说的双节棍可不是Wii的手柄，而是真真正正的木制柄金属链的双节棍，不知是多久以前猴子带到编辑部来的东西，用于当凶器的适合度达到100%！

电视机啊，那可是我大学母校所有寝室的标准配置呢，世界杯期间还曾经全校放假一起看中国队的比赛，班主任在班会上告诫我们无论比赛结果如何一定要控制情绪，汗。大学里丢东西的事可不算少哦，我丢过两辆自行车，同寝室的姐妹丢过钱包，甚至有同级的学生带着笔记本电脑去自习室结果在去WC期间电脑不翼而飞的事件。建议你买一个笔记本电脑专用锁吧，人不在寝室的时候就锁起来，带着电脑出去的时候尽量不要让它离开自己的视线，小心谨慎一点总是不会错的。比起家用机，掌机可是很有优势的呢，塞进口袋里就可以到处带着走了，我那时候就是揣着GBA到处走的。



安徽蚌埠 王文钦 现在PG已经成为了我不可缺少的朋友，从第一次无意买了一本PG，一直到耐心的把它读完，我深深地感受到了游戏所带来的快乐。我从第一次已经连续买了快两年了，目睹了PG一点一点的改变，很多次父母都反对我买PG，但我仍然省下饭钱，偷偷的买，在晚上十一二点钟学完作业后，躲在被子里开着手电一个字一个字地看，而第二天总是无精打采的去上学，直到快中考，我实在没时间看了，没办法只能不再看了，但是买还是要买的。看着PG的成功，我十分高兴，但是希望你们还能更加努力，因为有千万双读者的眼睛在注视着关心着PG。

在被子里开着手电偷偷看书的事情以前我也做过，不过那时候可没有游戏杂志可看，都是看看家里的《一千零一夜》和金庸古龙的小说。上大学之后变成了闷在被子里玩游戏，因为怕光线影响别人睡觉，所以每次都把被子捂得很严实，常常不知不觉就玩了一晚上。最头痛的问题就是冬天的时候在被子里玩，屏幕上很快就会出现一层小水珠，要频繁的擦呢。因为学习紧张而没有时间看PG的话，就暂时不要看了吧，毕竟当学生的要把学习放在第一位啦，把没有看过的PG攒到中考结束之后再看，会有更多的感触哦。

回音壁

我爱NDSL，更爱《掌机迷》，期待更多中文游戏，感谢所有汉化组。
——四川乐山 林霄

奥运会就要到了，大家也都要有所行动才行啊！Fight！
——辽宁本溪 任宇泽

又有新朋友加入到PSP一族了，实在很高兴，上下铺无线联机的感觉太high了。
——天津 胡永溧

一定要替狸猫出书！书名就叫《狸猫半月记——一个同人X（男or女？）的恶搞大全》。
——广东珠海 林嘉勇

等PG是快乐的，拿到PG是激动的，打开PG是兴奋的，看完PG是舒畅的，大呼一声：原来世界如此美妙。
——江苏新乡 曹彬

有个好的成绩做基础，才能安心地玩游戏。
——上海 林辰

由于种种生活原因我离开了PG、动心、电软3年，我现在回来了，希望你们可以再次欢迎我回来，谢谢！
——广东肇庆 陈作明

11月！就是这个11月！我就要拥有自己的iDSL了！
——黑龙江齐齐哈尔 徐磊

喜欢游戏不需要什么理由，只要去享受就够了。
——陕西西安 方东升

大家都用掌机描绘出自己的游戏人生吧。
——辽宁锦州 杨小雨

希望早些达成机种全制霸的目标！
——湖北武汉 马皓

算实际年龄，我也许在拥有掌机的玩家里算大龄青年了，如果算拥有掌机的机龄的话，我还是小朋友哦！
——上海 唐飞

在学习中逆转，在游戏中涅磐，在游戏和学习中创造属于自己的最终幻想！
——广西玉林 黄赞

山东平度 窦永宽

闷……对，这就是PGBAR现在给我的感觉。没什么别的意思，只是还不适应……原来宅女是闷闷的，有点严肃的感觉啊，和宅男不太一样呢……

你想象中的宅女是什么样的咧，跟下面两幅图片对照一下吧，右边那张是原图，最接近真相，左边那张是美化图，容易让人接受一点。

看完了吧？虽然这两张图片表现的是腐女的生态，不过跟宅女还是有一定相同之处的，是不是觉得很震惊？好吧，我承认这是我的一个玩笑，不要拿来跟我本人对照哦。

关于“闷”的真相：一下子面对这么多读者来信，就好像把我带到有很多新朋友的聚会上，初次见面感到有些拘束，就算平时再活泼，也不容易表现出来，等到见面次数渐渐多起来，话匣子就会慢慢打开，聊起来也会显得自然多了。以前也说过我比较缺乏幽默感，在编辑部里都是听别的小编互相开玩笑，自己随着笑而已，以后我多把编辑部趣事抖露出来吧，以弥补闷的缺憾。





上海市 卡布奇诺 说说我的“次世代大战”吧，我是拥有PSP和DS的玩家(别羡慕啊)，深知这两款平台吸引玩家的地方，现在国内的行情并不是大家想象中的那样小P一面倒的局面，DS阵营也慢慢红火起来了。相信只要PM汉化出来，DS必将翻江倒海压制住小P(貌似短时间内是不可能的)。

同时拥有两种最新掌机，怎能叫人不羡慕啊。不过我以前一直认为玩DS的人占多数呢，现在觉得大概是人数相当。做个大胆的假设：如果PSP和DS的价格变成现在的十分之一，那定然会比当年的俄罗斯方块机更普及，到时候大家也不用分为两个派系了，每人都有这两台掌机，想玩什么就玩什么，那可真是其乐融融啊。你的小说《次世代大战》我节选一段刊登在这里吧，全文刊登连载可是很有难度的哦，请见谅。

时间到了中午12:00，位于北京的PG总部发生了件怪事，各小编手中的PSP或DS都突然无法正常开机，这个情况不由让翔武军联想到了出现在城市上空的奇怪水晶，但他并没有把想到的告诉其他小编。此时PG总部的电话响个不停，都是全国各地的PG迷打来的，反映说他们手中的掌机都无法正常运行，而且屏幕似乎也比以前深邃了些许，里面好像有什么东西在蠢蠢欲动似的。根据PG迷反映的情况，各小编们也纷纷注意到了这个情况，猴子君试用了神奇电池，但最终也以失败告终。





Yug发到PG邮箱的《美妙世界》同人图，画得很漂亮哦，送你一台DSL以表示鼓励！

甘肃天水 刘欣逸 买PG是从拥有第一台DS时起的，到现在也就一年半吧，PG给我带来了很多帮助和快乐。每当看到那些优秀的文章和小编抱怨人间地狱般的加班工作时，心里都很快乐（太邪恶无耻不厚道了）。不过买了这么多期PG，我一期回函卡都没写过，实在惭愧，这次改版加页送DVD了，感动之后决定不潜水了，以后每期都寄回函卡（话说回函卡太小了）！

真是太邪恶无耻不厚道了，竟然在信纸背后下诅咒！难道是被改版炸弹从深水里炸出来之后表示抗议不成？要是觉得回函卡太小你可以写信嘛，一页写不完可以写很多页啊，连回函卡一起装进信封寄来，就这么决定了，一期一封，不见不散哦。

辽宁沈阳 李驰 07-08年大计划：1、攒钱给自己的暗恋女朋友买圣诞礼物！2、春节前的期末考试一定要考好，这样我就可以得到手机、电脑、掌机和一身好装备外加游戏点卡了！（以下省略）

感想如下：暗恋的MM怎么能称之为女朋友呢，太奇怪了吧？在计划里再加上一条吧，为父母庆祝生日，你的手机、电脑、掌机等等都将是他们买给你的吧，一个蛋糕加一句祝福，一定会让他们觉得非常开心，绝对不骗你！



↓涂鸦标题“掌姬”迷，“掌姬”字面意思就是掌上的公主，也就是童话里的核桃公主啦（笑）！

福建福州 何如芸



↓有个会画画的妹妹确实不错，干脆让她帮你写回函卡吧，名字和地址都写她的，如果中奖也归她好了。

山东潍坊 王宇





江西九江 江航

↑普通版400豪华版500的定价会不会贵了点，不过看叶子姐手持纸扇完成百人斩千人斩万人斩一定很过瘾。



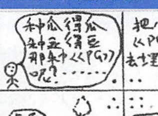
河北承德 王思语

↑这张图的萌点真多，初步分析结果有呆毛、猫耳、猫尾、眼镜、制服，宅女也不是这样的，真是萌杀人啊！

↓上期的话再次重复：种DS吧种DS吧种DS吧种DS吧种DS吧种DS吧……



浙江温州 金晓敏



掌机迷2007年第21期抽奖



参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.91的抽奖活动截止时间为2007年12月15日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

89期中奖名单

PSP

江苏太仓	陆潇玮

DSL

上海市	张洋

SOS团金属项链

河北唐山	佘业
河南郑州	彭凌霄
北京市	冯晖
浙江金华	王华琛
福建惠安	吴杰

FATE/BLEACH金属项链

北京市	韩勇
陕西西安	王元豪
安徽滁州	杨李鹏
山东济宁	巩向楠
北京市	叶莞

战国BASARA2手机挂坠

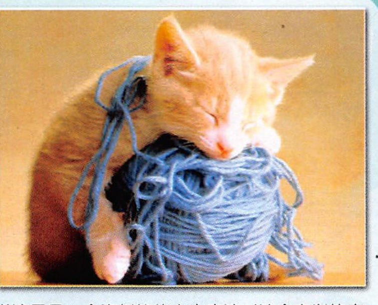
安徽蚌埠	王文钦
辽宁沈阳	李驰
北京市	葛东明
天津市	胡永溧
湖北承德	关宏亮
河北保定	李军
江苏海门	张士敏

手机金属防磨损贴片

天津市	侯添俊
福建福州	薛强
辽宁沈阳	乌威宇
北京市	李亚飞
黑龙江大庆	周波
广东广州	陈亮
海南海口	王辉



杂事记帐簿



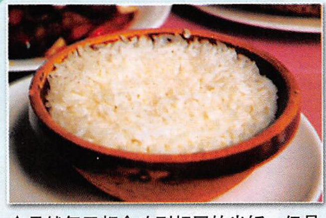
◆都说人的心态总是要发生变化的，随着心态变化，连喜好也都发生变化。最近突然看开始喜欢找一些小动物图片，真是特别喜欢猫和猫科动物。

◆11月可以说是我的大难月，很多非常不顺心的事情都在这一月中涌出来了，现在这个月已经快过去了，希望下月能够转运。我可不是相信迷信啊……

◆《怪物猎人P2G》很多新情报都公布了，不少和自己开始猜测的都差不多。开始说这只是一个资料篇的人也应该对这个定义转变观念了。总之这次的作品太值得期待了，但是我还是不想在Wii上玩《怪物猎人3》。

◆在这期刚开始的时候大病了一场，看来必须想办法回到高中时的那种体质了。

我很忙……


↑虽然每天都会吃到相同的米饭，但是仍然百吃不厌！



周杰伦的新专辑《我很忙》很赞，美编MM天天都在放，尤其是我打印了一份歌词以后。今天她们又开始听梁静茹的《崇拜》，于是恐怕又要让我打印新的歌词了……

每期写手札，大家都会看吗？那就给你们出一个谜题，每天的用餐是一件很期待的事情，一般我们都会几个人一起点菜吃，某日给饭馆订餐"老板，我们要一盒土豆丝，六碗米饭！"请问，我们一共几个人吃饭？答对了的话……嘿嘿……

几年前你会想像现在的样子吗？现在是不是又总是回想自己几年前的样子？不知不觉的，你就处于"过去将来时"的状态下……

几年前，你不认识我，我不认识你；几年后的今天，依然你不属于我，我不属于你，即使有多少个"十年"，我们还是会在十字路口相遇的时候，只是点头，微笑，然后错过……

几年前，你站在树下告诉我"一切都会变的"，几年后的今天，我只能站在你看不见的地方祝福你。Best wishes for you!

冬眠期倒数：五、四、三……

暗 凌

经历了上次的恐怖电影事件后，中午吃饭没动画可以消遣的时候，突然想到去网上搜索恐怖小说看，在新浪读书频道发现周德东的恐怖小说评价不错，就把能看的全部看了一遍。虽然很多小说里都涉及一些幽灵鬼怪的事件，实际上到最后揭开谜底时全部都是人在作怪，用装神弄鬼的手段去报复仇人，折磨他们敏感的神经。实话说呢，看到某些情节的时候确实有点头皮发麻，最可怕的不是文字渲染的环境，也不是小说中描写的险恶人心，而是看书的人自己的想象力，当自己在脑海里想象出小说里的情景时，绝对会觉得不寒而栗。看书看太快的结果就是最近又没什么消遣了，遗憾啊！

前几天做晚饭的时候有人来敲门，说是供暖中心维修人员来检修，我现在住的这地方从一楼到十八楼这条线的暖气管不知因为什么故障完全不热，本因为以前住的地方暖气不热才搬家的，现在又遇到了这种情况，叫我说什么好呢。





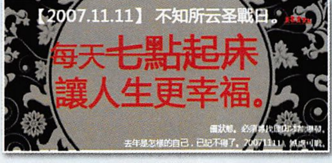
即使天天买一个馒头 也不一定会引发血案



馒头，是我国古代著名的军事家、政治家诸葛亮前辈在平定西南的时候发明的。当初为了取代蛮族以人头祭祀的血腥习俗，诸葛先生以面为剂，以肉为馅，制作出“蛮头”，后来这种食物因为便于携带，逐渐成为中国人的主食。最早的馒头是带馅的，和今天的包子一样，后来才有了实心的素面馒头，而有馅的馒头就变成包子了。时至今日，馒头和包子在海外也成为中国文化的象征，在许多影视和游戏作品中出现。说到馒头，最近在上班的路上无意碰到一间专门卖主食的伙房，每天在那里排队买馒头的人不计其数。猴子有时候也凑过去买几个，之后带到单位，比楼下趁火打劫的小饭馆便宜多了。而且在钱有富余的时候还可以为同事们带几个，以促进我们如馒头般火热的友谊（笑）。



露琪很忙



↑圣战日当天收到的卡片，我决定这个冬天不赖床叻（伪）

正在听这张专辑，虽然不看歌词我基本听不清周董唱的是什么。风格仍是一如既往的周式rap，光看曲名就觉得蛮有味道的，比方说阳光宅男。说起来，周董是我经常听的音乐里为数稀少的华语歌手，因为他的歌词中出现关于爱之类字眼的比率不高；而以前在学校里烂大街的所谓流行歌曲已经对爱产生审美疲劳，这是最欣赏周董的地方，没有之一。不过也有一个例外——Faye Wang。

“至今为止的我因为不想失败，就逃避了所有的比赛。逃避是比失败更加耻辱的事，不能忍受失败的痛楚、不屈地战斗下去的话，就不能获得胜利。”

——《秋蝉鸣泣之时·解》第19话中羽入的台词

近期带给露琪感触最深的两句话，放在这里与诸位同学共勉。

灵魂附体



鄙人的肖像终于出来了，甚是满意。也许有人会问“为什么你的头上有一个光圈啊?”，为什么呢? 因为我“灵魂附体”了啊!

意大利出线了，一场本应该是3：0的比赛被裁判吹成了2：1，幸好“前米兰右后卫+前意甲最佳右后卫”灵光闪现，绝杀苏格兰。不过“多大嘴”的法国队却沾了光，不爽。但是没有了法国的欧锦赛也会失色，在决赛圈继续击败他们，胜利才会更有价值。



→剧场版剧场版剧场版剧场版剧场版剧场版剧场版……

北京这两天天气回暖，前两天冷的时候还在幻想今年的雪是不是能大点，最好能来个02年规模的，而且天气预报也说有可能近期就降雪，现在看来幻想就是幻想，谢谢天气预报教会了我要脚踏实地地做人。


すすんだ!!
天任家族
てんにんかぞく
新连载　阿渡先生的萌萌美梦？
新角色
“阿渡先生”
和任天堂
2007年秋季展会
Wii Fit
很有意思嘛！
我也想玩~！
听说在开完会
之后有试玩的
游戏哦！
哎！
真的吗？
是啊
是啊。
那么，在发表
会之后提供Wii
的新作试玩
终于轮到
体验会了！
呀哈！
现场的气氛
也更加活跃了！
いざ出陣！
只有任天堂游戏展会准
许的人才能入内！这可
是特殊的发表会啊！
幸亏我帮
任天堂做事……
真是发自心
底的感动！
啊啊，
从哪个游戏
开始玩呢？
心一直怦
怦跳啊！
说起来，
阿渡先生呢？
没有什么事情
可以做
ぽえ~ん
喂……！
你也到这里
来玩啊！

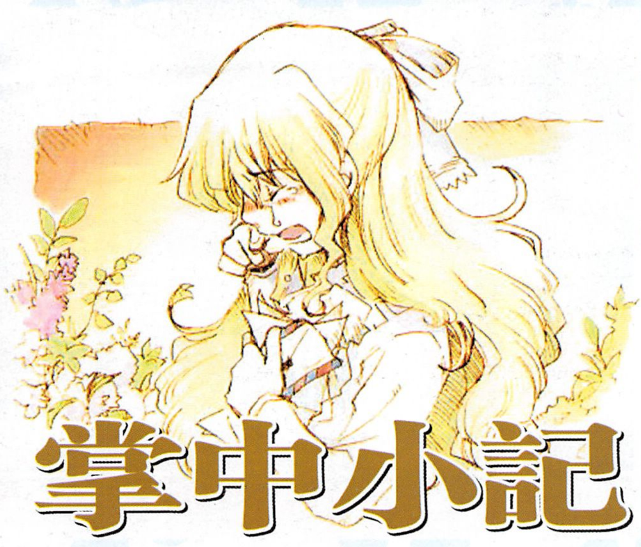
还是从《超级马里奥银河》开始吧！
哎哎！能够两人一起玩吗？
妈妈拿到了星星碎片！
敌人被定住！
好了，现在准备出击！
喂~！妈妈，你有点玩得过头了！
看见了就要准确出手！
哈，哈……
说起来，大叔他……
还是没有什么事情可以做
嗯？
你也稍微积极一点嘛！
真是的……这个东西应该怎么玩呢？
这次最吸引人的是Wii Fit！
就像在RPG的地图上看到敌人之后立刻采取行动一样，
该怎么做就怎么做嘛！
我也试试！
请脱下鞋站在平衡板上。
妈妈也玩一玩吧！
体重的变化会以BMI的形式记录下来，要记得查看哦。
呀—！！
你们不许看！



大叔的BMI
指数……
今回のBMI
26.32
太りぎみ
啊，
怎么是这样。
但是
哇，你的重
心平衡掌握
得很好！
哎，
是吗？
哎哎哎？
身体年龄是
34岁！
想不到
这么
年轻啊！
ドン！
哎哎哎哎？！
虽然不是很明白，
不过很好玩！
很轻松的
表情啊！
说不定，
大叔是个了不起
的人物哦。
オレもネーチャンにほめられたいぜ
哦！Wii
Music的舞台
在这里！
好了，请各位
客人中选出一
位代表，
与开发者
户高先生
一起来玩！
有人自告奋勇吗？
我来！
哎哎哎哎？！
大家好。
啊！
你有任天堂的书包！
你是任天堂的粉丝吗？
啊，
是吧。
っていうかプロだぜ
那么现在，演奏开始！
《超级马里奥》
的主题曲！
呀！突然
冒出声音
来了！


啊，不是很拿手，玩起来有点乱啊！
啊啊,不是那么玩啦，阿渡先生！
啊啊，怎么一看见他就不想看别的了？这种感觉……
不是很“萌”吗？
!?
ぷぴっ
哎哎哎哎？不是吧？
主持人姐姐也是一样！
ナゼ!?
Wii Fit 可以全家4人一起登录！
阿渡先生也来登一下吧！
哎？可以吗？
无论是任天堂，还是天任家族，都在发表会上感觉到了新时代的变化。
谢谢大家！
想不到鼓掌的人这么多……
这里的人还真不少呢！
说不定还有认识的人呢。
……
达修，你在做什么？
你就别管我了~
喂，你们！





掌中小記

其实说到这SOBS，你倘若接触的深并且最近常下了班就赶去上班似的去玩山口山，那么，上一回里提到的那一点想来你该觉得有些印象了。在整日手指在键盘上打结和耳机中轰响之余，突然回味一下你就会突然觉得：啊，原来世界竟然如此之小，只是一不小心就会发现这许多长相相似的东西。上回提过的用“妖精之尘”（最高到“妖精女王之尘”，可惜只是施法材料商……哦，是高级道具商出售的）等材料的附魔只是其中一部分罢了，这样的类比，真是倘若足够无聊并且有功夫，那还能找出许多来；就好像SOBS里有机械加工那样，其实这就是工程学，用这个“工程学”你可以给自己造出“热核装置”，装在其中某个主角搭载的机器人上就可以浮空移动，同理，你还可以造出类似的潜水设备来给自己用，由此看过去，这山口山里你也可以给自己造潜水头盔用来保证下水背过气之后不会淹死，到了新版本更新之后，你也可以给自己造类似的飞行设施方便自己浮空移动，就这点看，两者何其相似乃尔。而且抛开烹饪、炼金（SOBS里的炼金是矿物炼成，药物制造另外分开）、锻造等技能看过去，SOBS还具有相当的前瞻性。惯战山口山的好汉们都知道明年会出一个新资料片，那里会出一个新的技能，据说是叫“铭文”，这铭文其实按字面意义来看的话，那可不就是纹章术么！而在这SOBS里，纹章术是何等牛的存在啊，如果是熟习纹章术的滥强好手，那么只要有一张空白卷轴那就可以空手套白狼平地忽起高楼一般的鬼画符似的涂抹几下，运气好的话就能得到想要的法术纹样，接着就可以因此学到诸如“核爆融合”或者类似的更港漫的轰天强者招式，靠着这些玩意你完全可以野外横着走，直到看到新的强者……貌似扯得远了，可说来我个人就是上了一年多的山之后突然开悟了；我现在玩的东西，其实GB上就有，而且基本都对应的上。

不过当我每天很愉快地在GBA上搓烧肉换钱花的时候，我是断然不会想到一年之后会发生的事情的。更何况这个SOBS如果值得一提的仅仅就是这点的话，那我还不如去玩些别的。说起来，如果你问一个玩过SOBS的人的最大感想是什么时，他估计会咬牙切齿地告诉你这游戏最糟害人的莫过于大大小小的迷宫。虽然走迷宫踩地雷是这类游戏必不可少的（或者还会有原教旨主义者告诉你，没有迷宫这RPG就是不完整的），但初期到了去打那个森林废墟内的迷宫时，你就会第一次在心中涌起愤怒的火焰，誓将这水牢烧个干净才肯罢休。那迷宫由于障碍因素，队员会强制进行调整，如果此前没有练过双头龙剑士阿修顿，那就请体验一下大号带小号是何等感受吧，相信你会顿时感觉到“输出疲软”，“生存能力低下”，“延迟害人”等本不该用在这类游戏上的评价；所谓“输出疲软”即队伍强制调整后，暂时成型的队形被迫发生变化，三名攻击者变成两名攻击者；“生存能力低下”特指阿修顿新加入后只有可怜的30HP，除非跟着大队人马去混SP长技能，否则让他被动上前攻击那就是上几次死几次；至于延迟，这个与网……呃，其实这个是指技能咏唱时间和攻击节奏实在不容易达到平衡点，很多时候都是法师念完一个星光术，这边怪物进入无法攻击状态，接着怪物进入攻击判定向前移动，

床泽彬 学习与游戏共进，不让大人找到所谓的借口。
读者资料 男，20岁，浙江省湖州德清县武康兴康南路186号，313200

法师后退继续咏唱，然后重复上文循环直到逃走或者被怪物摸死。

好在我玩游戏翻桌的时候并不是特别的多，或者说，如果你玩游戏总是翻桌，那么就应该去加入“螺丝钉攻击”工作室去做喷神詹姆士（詹姆士是这个工作室的一款以言行过激的游戏评论节目的主持人）的跟班才好，当然这个前提是得学好英语。在这里举这个迷宫的例子只是说明这游戏在解谜方面的重视程度很高，初期因为等级和装备问题在攻略上会存在很大难度，这点一眼就能看出。到了中后期，随着装备提升技能成长，你会渐渐地发现跑一趟迷宫并杀掉其中的看门人赢取宝箱内装备品其实是途中最简单的一步。真正影响情绪的是沿途跑路那个过程，沿途的怪物对玩家造成不了太大威胁（如果你准备充分的话），让人觉得真够呛的是去A开一个开关，去B关一个闸门，或者是“向前走往回传送，向后走继续前进”那类设定。这种设定在中盘的雷维基亚高塔中开始出现，在临近最终战的空间站迷宫与空间站顶层迷宫中达到顶峰并让人欲罢不能，基本上就算是一步走错那就只好眼睁睁看着自己与最后的出口只有一墙之隔但就是死活也冲不出去。幸好本作有一个很了不起的设定，那就是自动回城——其实是自动回船。当自己弹尽粮绝之后，大可以将自己传送回飞船，吃饱喝足之后再用飞船的传送装置传送到适才攻略过的迷宫的门口再战。虽然有些浪费时间，但比起某些游戏里一旦走错路只好取档重新来过或者就是干脆那种连存档点都不给你留，一旦出事只好砍掉重练，那可就是不知要人道多少了。

就在这样的流程中，我度过了激白的大约两个礼拜，在努力走通了几个迷宫并战翻了最后的首领后，我就把这盘卡收起来了。毕竟这游戏片头有动画，结局却如此的寒酸是我始料不及的，而回顾剧情的话，我也只想说：这星球死也好，



活也好，与我何相干？早知道如此受苦就应该在修好了飞船之后立马逃走的，毕竟俗话说“有生有死，有死有生”，几千年洗一次牌未必不是坏主意。至于这星球的主脑意识集合体，我只想说，如果SOBS拍成动画片的话，她的配音演员会不会是野上ゆかな呢？

当寝室里诸君发现某个抱着游戏机经常流露出痛苦表情的人在两周之后突然正常了，他们别提多高兴了。“欢迎你回到人民的行列中来”这句话估计很能表现他们此时的感受。而说起来，我也觉得自己应该和人民保持一致，这样才不至于与大众的生活规律脱节。于是每天就在M前辈忙完就职赶回寝室，大家下晚自习用完夜宵后，寝室内还是恢复老习惯：用特大号砖头Nomad战几局街霸玩玩，接着大约十一点左右各自倦了再去休息。这段时间绝对应该算是工作娱乐休息的完美搭配，用句古典名著的台词来说，就是“又不失了和气,又养了精神”。不过列位看官，其实我们这么做确实也有自己的原因，对于英语专业的学生而言，次年就要去抖擞精神去战那英文专业四级考试，不能通过考试的话，那就算你有灭世强者的能耐也只好领一张肄业证书离开学校（如果你通过八级那又另当别论）。这时候还敢玩心如此之大的话，那便是，“你们这是自寻死路！（原因自然是“You’re not prepared.”）”

于是从这个时候开始，玩游戏就变成了纯粹的放松行为，为打发时间而抱着游戏机的行为现在看来就是愚行无疑了。前面我提过，M前辈向我讨要FF2，现在他因为忙，又把机器交还了。前面我也提到过，P君无聊时会去战大战略2并哼装甲军军歌,现在是他有时会哼装甲军军歌但暂时也把机器收起来了。R君也很变通地把GBA交给女友保管,结果是我们有时会看见他像毒瘾发作一样的在女友面前死乞白赖做状。比如就像下面的答问。

R：“这个礼拜就把机器给我吧，好吗？”

女友：“不行，跟我去图书馆再说。”

R：“上周你也没给我呢。”

女友：“上周你去图书馆了没？”

R：“上周不是院队训练吗？对不？小P？”（使眼色）

P：（猛醒）“啊啊，对啊，上周不是还打比赛了吗，我们和留学生踢的那场……”

女友：“不管怎么说，这周你得好好看书才行。”

R：“别这样好不，求你了。”

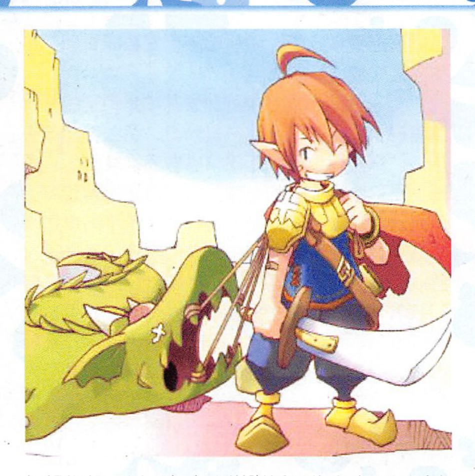
女友：“不行。”

在这个相对要低调的时期里，我又开始玩牧场物语了，用的卡带还是当初插在砖头上的那一

张贻然	FF12RW和美妙世界在FAMI通上都得36分，在PG的待遇完全不同，天理不公啊啊啊……（某编：反对无效。）
读者资料	女，14岁，山东省青岛市市南区宁德路28号6号楼2单元102F

盘，与刚开始不同的是，我的耳机一般会接到收音机以便收听CRI或者BBC的英语节目，这时我就深感一心二用是一桩何等难以搞定的事情。我经常在收听新闻的时候让主人公把钓到的鱼扔到地上或者用镰刀收割掉一堆玉米之类的作物，诸如此类哭笑不得事件不可胜举。于是苦笑之余，就只好关掉游戏机，拿出札记本来记录今天的国际要闻。

很快的，这一年就要在默默的用功中度过了。在期待新年会有新收成之余，我也希望新年会有新游戏可玩，当然，这最好是在得知考试无事通过之后。不过这年年末也不算完全的平安无事，R君自己不小心引发了一起不幸事件。据他所说，是某天下午讨得GBA后在学校图书馆前的草皮上晒太阳玩复刻的Zelda，却不知怎么的玩到忘记时间等到太阳落山才想到回去，结果自然是着凉感冒了……



当期末考试结束之后，TEM4（Test For English Major 4，英语专业水平等级考试）和寒假就近在眼前了。当然，相比之下寒假更近点，于是在大家互道平安，各自回家过年，约定假期要好好用功之余也不忘记把各自的机器带回家去过年耍子。不过，我觉得回家之后兴许不会有这许多的时间坐下来或者蹲在家里，长久不在家了，总得和家里人大吹而特吹一番，另一边，家中也会对你在学校的行为问这问那，诸如“生活问题解决得怎么样了？”“钱够用不？”者流；也许你觉得絮叨，但一来一往总有交集，你也总不至于摆出啥代沟理论来对爹妈露出嘴脸吧；那太不厚道。更何况回家之后那一伙狐朋狗友必然摩肩接踵而来，到时只怕会觉得寒假不够交游，哪里还有时间玩游戏。

这个时候，掏出游戏机的合理时间段只怕就是在把行李箱推上车到提着行李箱下车那一段了。至少对我而言是这样的。我就是在把行李箱和书包搁上架子之后从旅行外套里抽出WSC，然后开始战独眼钢弹。不过我可没有像在寝室里那样专注的进行战略面的处理，而是摆出一副读报纸的样子来，时刻留意身边。这也是没奈何，年底时火车站汽车站都是发了榜文印信的，道是要留意流窜匪人。我记得那天进了火车站时因为看着有些奇装异服（其实也不算啥，也就是头戴贝雷帽，身穿风衣，足蹬军用皮鞋，手提两只大号皮箱外加身上一只背包）就被有些警觉的乘警索要身份证。这就说明不审人士可能会打扮成我这个样子，或者就会在我们身边，至少多个心眼没有错。

不过，多坐一会之后就会明白，一般寒假前后的火车或汽车的绝大部分乘客都是学生，或者用句时髦的话来说那便“都是死大学生”。这个比率之高说来如同撒谎，但这是客观存在的，就好像你如果近两年在大学附近晃悠和人聊天时大声说出“DPS”之类的字眼时便会有人凑上来问“伙计，几区几服的”那样。从某种意义上来说，我国春运列车的大学生集中程度可以类比欧美国家的青年旅馆。说起来，一般大学生聚集的地方式很容易交友的，正如维摩居士告诉我们的那样；只要大家臭味相投，那么马上就会变成朋友。唐代新丰的少年侠士是这样的，二十一世纪的死大学生也是这样的。所以若干时间之后车上就人声鼎沸起来，打牌的和聊天的声音震天价的响，在愉快的空气中我便继续掏出WSC来战，全然不问周围一片嘈杂声，因为我知道，乘客都是如我一般的人，安全是没问题了。

就这样，列车走了十几分钟，其时我正在暗礁宙域反复SL，期待我军和主动将热脸皮贴将来的李阿宝接仗顺带将彼战翻，由此就可以保住拉拉一条小命。正在我抓耳挠腮的时候，坐在对面的开了腔“我说这弟兄，咋就不买水晶呢？”买水晶？这是什么意思？是说我的机器吗？不错，水晶天鹅的话比普通WSC好百倍啊。可这难说啊，这是不是人家自言自语呢？我是不是自作多情了？还有，会不会是我会错意了？或者是我听错了？

满脸莫名其妙做状的我抬起脑袋，然后一个挂着眼镜的精瘦男子就对着我做出笨拙的微笑。

“玩的是什么带子啊？”对方笑嘻嘻地问道。

“独眼。”我轻描淡写。

“独眼钢弹么？这游戏好啊！”

“怎么个好法，你说来听听。”

“这游戏有大义啊！”

看到这里，可能会有人迷糊。列位看官勿怪，这大义可不是说这游戏有个简略中心思想啥的。众所周知，说钢弹必以宇宙世纪为正朔，说宇宙世纪又以一年战争为核心，而其中核心的核心便是自护公国。若玩家/读者拥护公国，那么相互之间

倪志雄	高三了，学习真辛苦，但一想到明年就要考大学，就可以有自己的PSP时，心里那一个——爽！
读者资料	男，18岁，福建省龙海市程溪中学高三（9）班，363112

都是以义人自居，而维护公国自然也就是大义之所在了。这独眼钢弹就是从公国方的角度看一年战争以及此后的这一系列，而且主角也是公国军的，主力也有不少来自公国军的，从这点来看，简直无一不是大义的代表，更何况在这里还有“所罗门防卫战”这种脚本可打，试问过去可曾有过这样的东西？

于是我就把机器亮出来，当对方看到这一战之后立刻知道我的意图了。“你把这个编队停到这里，然后这个停在这里”如此这般的指挥了一番之后。凶残的联邦刽子手李阿宝终于在公国军愤怒的烈焰中化作了宇宙的垃圾，马沙大佐由此避免了一场精神失态并需要幼女来抚慰受伤心灵的惨剧，拉拉中尉也因此保住了一条小命，真是可喜可贺啊。

在火车上大家聊完之后各自回家，有这场愉快的“相逢在宇宙”我顿时感到回去之后轻松了许多。回家之后也果然就如预想的那样，在家和熟人整日价扯闲篇，和爹妈谈大学生活之如何如何及大学生之荒唐奇闻。每日接几个电话也无非哼哼哈哈。平日有空就看看专业课预备几个月后的考试。至于游戏机么，想起来就玩玩倒也不错。剩下的就是等到寒假结束，然后返校，随后过这么一小段修道士也似的生活，接着迎接TEM4，最后，考试结束了。这时大家这才意识到，现在已经是5月了。

TEM4之后的生活对所有的人来说都好到飞起，Ozone的歌中说道“When you leave， my color turns to grey”。对我们来说，TEM4离开之后的生活让大家的颜色顿时都回来了。于是，游戏机都纷纷拆封投入使用了，M前辈又把WSC要去继续战FF2，而Nomad也继续被P君抱着进行大战略2。同院的熟人有时也来和我们战街霸或是魂斗罗，一时间，寝室里便有好几台机器同时投入使用，那可是相当的壮观。不过这时M前辈因为工作落实，而且7月份就要毕业，于是一番轰轰烈烈的告别会之后，寝室里便少了一个人，我几乎想把WSC送给前辈，然而到底也没拿出去，现在看来我这人还是很实际。

M前辈搬走后，从俄语系转来一位同学D君下榻寝室。D君是据我所知的进了学校就开始玩GBA的为数不多的几个人，早先他不在我这寝室时，平日里就常去他那里闲逛，现在他居然自己搬了过来，这点在我看来就是求之不得。于是顷刻间大家就全打成一片了。

但这个时候D君的情况和开学时又有些区别，他在俄语系寝室时就有奇闻流出：据说他是学院内在寝室买彩电及PS2的第一人，但买了一个月之后面对满眼枪车球外加来蹭机器和看热闹的人流以及他还要找女朋友的实际需求，于是他就毅然决然地把这台PS2出售，剩下的钱除了自用便换了台GBASP外加一盘FFTA，后来他一时又不想玩GBA，于是又把手里的货处理了，至于FFTA则被我收购去。本来这一系列合乎情理。但不知怎么却以讹传讹地变成了“某人买了台PS2，然后换成GBASP，最后又换没了。”这等类似于一根稻草换到千万财宝的奇谈一时间在学院很是流行，一度比那种“大学男生派对之后发觉自己待在盛满冰块的浴缸里”还有些人气。

对我来说，D君来的这节骨眼上既令我高兴，也让我伤心；高兴的是好友名单增加一人，伤心的是GBA在此期间殉职了。不过正如歌云“既然痛苦是欢乐的源泉，那又何必为痛苦而伤心”？时光用是流逝，街市依旧太平，有限的几台机器是算不了什么的。更何况我自己也清楚，长时间超负荷的使用和充电电池的不正确使用是它完蛋的最主要原因，也许你会觉得奇怪了，我这里没提到疯玩游戏的情况，如何超负荷了？这个回答便是，在TEM4结束后，我很疯狂地刷了大约两周的FFTA，我没想到这一次疯狂会成为它最后的疯狂。这时我也就发现自己那台接受过自己和M前辈“蹂躏”的WSC依旧尽职尽责地在履行着自己的使命，这台WSC也许开关不灵，也许对比度旋钮有问题（最后它也就是因为这里才彻底坏掉的），也许读卡有问题，但这台机器居然坚持了下来，以万代不易的精神向京都会社的优良产品进行着自己的挑衅，并且最终活到了它似乎是目睹了胜利的那一天。于是，在悟到这里时我便不由得百感交集。

但只发感慨用处不大，我还是得抱着最后的一线希望；也许GBA是可以修好的呢？虽然这个问题是出在液晶屏幕上的……



文/LinkTon

Q&A 问答无双

你的问题也是大家的问题

关于游戏的一切问题彻底解答



最近在玩NDS的《重装机兵》，想知道最后4个战车如何获得，可以告诉我吗？

对空战车

入手地点：ピラミッドヒルス

入手方法：从石像の森左上方进入一座好像金字塔的建筑物，1层利用金属探知机找到通往B1的入口和一个名为铁のプレート的道具，来到B1发现传送装置，利用电脑，密码可从查看铁のプレート得到提示，上面写着“PARROT REPTILIA HUMMINGBIRD CONDOR，输入密码HUMMINGBIRD，传送开启，应该是一个读取传送者记忆的机器，将传送者送往最熟悉深刻的场景中 第一次出战的场景令主角深刻难忘吧，打倒老对手鳄鱼ヌマンバ后，会被传送到3层。来到4层发现新战车，再在电脑上输入密码PARROT，解除升降机的开关，和战车一起乘升降机离开这里。

エイブラムス

入手地点：マウントエンマ

入手方法：在泷の上のキャンプ左边经过ポイント8可以到达マウントエンマ，上坡时发现被一块大石头挡住了去路，在峭壁附近可以看到一块与众不同的地方，利用金属探知器可以探到入口，调查后进去。里面不能坐战车 ，以上上下下走，拿到4把钥匙(キー)。下到最底层，用钥匙打开4个机关，可以看到有24辆坦克，挑一辆吧。

レッドウルフ

入手地点：第2フリーザ

入手方法：左下角的房间从上面利用障碍物，从裂缝进入房间可以拿到一把钥匙，用钥匙打开中央房子里的铁丝网门，一直下到最下层，不要掉下去哦。有一台需要输入密码的电脑，利用サージ的破解特技解除密码，电梯就可以利用了，坐战车下去灭了怪物メタルクラーケン，再用电梯到3层打碎冰块入手新战车。

传说の战车

入手地点：クアトロホール

入手方法：利用讨伐キラーキッチン时得到的战车大全，在D博士那里可以制造出来，可查看战车制造相关。



GBA的网球王子怎么用必杀球啊，总看对手发必杀真不爽啊？

每个人物的必杀球都不一样的，使用是按L+R+A或L+R+B，必杀分发球、回球等，例如在回球比杀中有一般回球和回对手高球的，人物闪光的时候可以使用必杀。



请问《机战OG2》共有多少话？如果41话前(含41)的熟练度全部得到会怎么样？

完整的一共43话，在41话前只要熟练度在35以上，就可以进入第42话 “かつて”と“これから”，打过后进入最终话 荒ぶる星神，如果在35以下，那么“かつて”と“これから”就是最终话了。



《白夜协奏曲》中装饰品房间有什么用？怪物图鉴就差一只跑得快的兔子没打，有什么办法吗？它在哪出现频率最高？



家具房间主要就是用来放家具这个收集要素的，全部收集后在GOODEND中会有一些小的细节变化。79号怪物在恶魔城右上记录点（就是第2次遇见死神的房间），LCK要高于150才能有比较打的几率遇到。



在《恶魔城 苍月十字架》中可以出城吗,如果可以的话,应该怎么出？出去能做什么？

1. 红魂吸血(No.86 サキュバス)过程中发动武器必杀后，会出现全身发红短暂无敌的效果。在红魂效果消失之前再用瞬移，当红魂效果消失时苍真就会在瞬移的所到位置而不在原地。根据此原理得出的最好办法：吸血后发瞬移必杀（存在于宝石剑等武器上），苍真到墙内换其它红魂，主动取消红魂效果。

2. 寻找如黑の礼拜堂室外回廊般较薄的天顶。变蝙蝠向上紧贴，然后变身换No.65 メディウサヘッド（空中悬停），发动后会发现Soma的残影留在了天顶之外。此时用No.107 パペットマスター，投掷的人偶的竟然是残影，也就扔到了天顶之外，短暂下落后Soma便被换到了城外。

3. 出城后探索光点会被动的向上漂移（此时变蝙蝠可以停止，无法水平和向下移动，用滑铲的组合键可以跳到临近的纵列）。而回城法只有两种，其一是使用菜单里的Sleep选项中断再开，其二是在某些位置光点使用滑铲的组合按键。

4. 出城后Sleep回来，有时探索光点在地图上经过固定次数的纵向移动后会自动停下，并且可以在墙壁内自由移动的，此时可以试试能不能跳跃（固定场景会有反应的），如果可以就想办法回到这个固定场景，有时就可以回城了。



CSO和ISO到底有什么区别，这两种PSP都可以运行吗?

CSO是ISO的压缩格式,一般压缩完容量会比ISO小,不过小多少要因游戏而异。有的游戏在压缩后能小500M,但有的游戏可能就小了100M。另外,不是所有游戏都适合压缩成CSO的,比如《GTA》在压成CSO后,玩起来明显要拖慢很多。CSO和ISO在PSP上都可以运行的。



请问《恶魔城 废墟的肖像》中,在幽灵那里接的任务,任务23如何通过？另外，听说还可以使用《月下夜想曲》中的斧兵，如何使用?

得到スペードのA、ダイアのA、ハートのA、クラブのA、ジョーカー这5张扑克牌后和幽灵对话。スペードのA在No.111サッカーボーイ身上,在消え去りし都中可以打到；ダイアのA在No.40コッペリア，在愚者の国中可以打到；ハートのA在No.107ニュクス身上，在魔の13番街可以打到；クラブのA在No.70トレント身上，在黄昏の森可以打到；ジョーカー在No.39キラークラウン身上，在愚者の国可以打到。

在乔纳森和夏洛特的故事模式中，消灭掉1000个这种蓝甲斧兵，GOODEND通关后就多出了OLD AXE ARMOR模式。如果已经打通，也达成了GOODEND，只要消灭1000个后存档就可以出现了。刷斧兵的最佳场所是在魔の13番街的一个场景中，有3个斧兵，守在右边的出口可以每次用连锁闪电刷到2个，虽然刷不到3个，但反复进出的效率还是很高的。MP的补充问题可以带上增加红心出现率的饰物（在No.99身上掉落),出口附近就是灯台，带上饰物后打坏灯台掉的是大红心。



GBA《牧场物语》中，被诅咒的锤子在哪个矿石场的第几层可以找到?

被诅咒的锤子在湖矿29/39/49/59/69/79可能挖到。



《恶魔城 遗迹的肖像》中，我已经得到增强力量的魔道器，可还是推不动那种闪光的石头，要怎样才能推动啊?

推石头的时候呼出副主角,就可以一起推了。注意一定要出推石头的动作时再叫同伴，不然不会和你一起推。

包打听

问：《怪物猎人p2》中蜂蜜除了在任务中和农场中获得外，还有什么方法获得？红黑龙的金身是什么意思？

（上海市浦东 刘哲）

爱机学堂



爱机学堂办学宗旨：
辅导对主机软件知识了解较少的朋友，大家一起提高水平。

如何让NDS上网进行WIFI游戏

2005年11月14日，NDS的WIFI网络正式开通，当时《马里奥赛车DS》的联机情况十分火热。到现在NDS支持WIFI的游戏是越来越多，几乎涵盖了所有类型。通过NDS上网进行WIFI游戏的玩家也越来越多了，不过一些刚接触到NDS的玩家可能还是不了解如何上网。下面我们就给大家讲解一下使用无线网卡、无线路由以及官方USB连接器连接WIFI的方法。由于版面有限，本期先给大家介绍USB连接器的设置方法。



使用USB连接器WIFI

USB连接器是由任天堂官方推出的设备，相当于改造过的无线网卡。为什么这么说，因为USB连接器只能对应NDS和WII上网，不支持其他设备（例如笔记本电脑）。不过这个设备最大的优点就是设置简单，即使对电脑使用了解较少的玩家，也不会遇到什么使用上的难题，真的是非常方便。不过价格方面比较贵，国内价格在300左右。如果对网卡和路由器设置感到头疼，可以选择这款。

包装中有USB连接器、驱动软件光盘、说明书、USB延长线这四样东西。下面我们就来看一下详细的安装和设置步骤。

安装&设置方法

1、将USB连接器插在电脑的USB接口上。

2、到下面网址下载1.04版软件。

http://wifi.nintendo.co.jp/usb-connector/download/index.html

ニンテンドー Wi-Fi USB コネクタ用
PC 登録ツール ダウンロード

ダウンロード

このデータは「ニンテンドーWi-FiUSBコネクタ」をご購入された際に、同梱されているCD-ROMに内蔵されているデータの最新版です。(更新日:2006年5月1日)

3、提示发现新硬件时选择取消,不要让它自动安装。

4、将软件压缩包解压,双击SETUP开始安装程序。

5、安装时会提示选择语言，按自己需求选择。安装过程中因为需要检查USB连接器，所以千万不要在安装时拔下来。

6、中途会提示安装驱动程序。

7、安装完毕后在右下角的系统托盘会显示图标，双击后出现软件界面。连接前防火墙和XP自带防火墙都要解除对软件的阻止。

8、软件中显示的是在这台PC上连接过的用户。中间是上一次连接的时间，后面是信号的图标。没有连接的用户使用站立姿势



的人物图标显示，跑动姿势的是正在连接中的用户。在用户上点右键出现是否允许连接，可以使用这个功能对用户连接放行或禁止。

9、在NDS端设置，随便找一个支持WIFI的游戏，在里面选择WI-FI连接设定。

10、进入界面后，点下面与任天堂WI-FI USB连接器连接。

11、出现提示信息，按A键或选择下一步。

12、显示连接成功后，就可以进入WI-FI游戏了。

Q：Nintendo Wi-Fi USB连接器是什么设备？

A：Nintendo Wi-Fi USB接续是利用有线网络连接，通过因特网使用Nintendo Wi-Fi在线服务的周边设备。它把DS和带有因特网连接的电脑的USB端子接续起来，接受各种服务。

ニンテンドーWi-Fiコネクタへの接続

接続に成功しました。

USB连接器常见疑难问答

Q：Nintendo Wi-Fi USB连接器在哪里可以购买到？

A：任天堂公司的官方主页上有该设备的网络销售，另外在其他一些网站和一部分游戏专卖店内也可以买到。任天堂官方主页的贩卖价格是3500日元（含税）。国内游戏店或者网络店价格大概在300左右。

Q：Nintendo Wi-Fi USB连接器要如何使用呢？

A：首先要在电脑上安装登录工具的程序，之后要设定DS主机本体。按照画面的指示进行设定即可。最新的“PC登录工具”程序可以在任天堂的专门网站下载。

Q：Nintendo Wi-Fi USB连接器对应什么样的电脑操作系统？

A：该软件是WindowsXP专用。

Q：该设备使用的USB是什么规格？

A：本周边对应的USB包括USB 1.1和USB 2.0。

Q：Nintendo Wi-Fi USB连接器能够在电脑关闭的时候使用吗？

A：一旦电脑的电源切断，就不能使用USB连接器，这点和无线路由不同。另外在电脑主机进入休眠状态之后，只有一部分支持休眠状态时网络连接的机器可以使用。

Q：Nintendo Wi-Fi USB连接器在使用的时候，电脑可以浏览因特网吗？

A：可以。不会影响正常浏览的。

Q：自己的Nintendo Wi-Fi USB连接器可能被附近的他人随便接续吗？

A：除非是电脑许可登录的，其他的人是不能连到Wi-Fi的。

Q：Nintendo Wi-Fi USB连接器能够给Nintendo DS以外的机器使用吗？

A：除了Nintendo DS系列机器之外，也可以让Wii进行通信。

Q：Nintendo Wi-Fi USB连接器可以在Club Nintendo 中用点数换到商品吗？

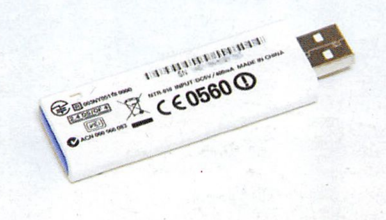
A：Nintendo Wi-Fi USB连接器与同封的序列号输入Club Nintendo的网站之后，可以获得15点。但是早期购入的版本是没有带有会员点数的。

Q：Nintendo Wi-Fi USB连接器在接续试验中出现了错误（52003/52103）。如何才能纠正这些错误呢？

A：如果你的电脑装有系统安全软件或者杀毒软件，需要先进行本软件的安全确认。关于安全软件的设定请参照“Nintendo Wi-Fi USB连接器”的主页上的提示进行。

Q：PC登录工具在安装的时候出现“因特网连接共享错误”的提示，在关闭该提示之后，出现“アプリケーションセットアップエラー”的信息。如何才能纠正这些错误呢？

A：请下载安装最新的PC登录工具。如果还出现错误信息，请更改电脑的设定。详细情况请登录Wi-Fi的官方网站查询。





贴图特搜队

特搜宗旨
漂亮的图,要。
kuso恶搞的图,
全都要!



↑乐高精神大无限，连克劳德的发型都可以实现!



↑GTA风格的FATE封面……



←露琪说，虽然他知道这个是谁，但他不想承认事实。



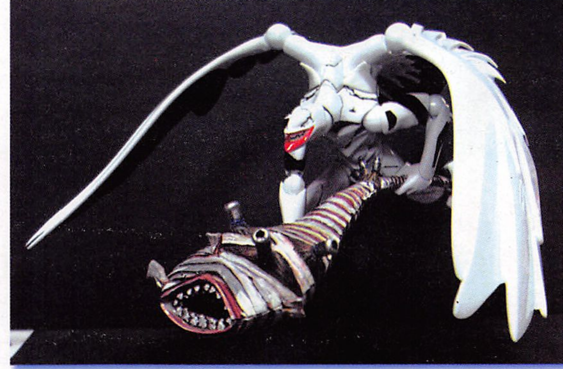
←我说萨菲罗斯是左手拿刀吧。

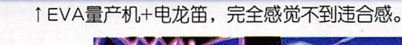
↓红蜘蛛！你总是让我失望。难道你来地球就扫描这么个东西吗?





←喂，阿尔，没必要COS的这么用心吧。





↑EVA量产机+电龙笛，完全感觉不到违合感。



←在可爱的背后隐藏着危险的力量。你们明白我的意思了吗？



→画风非常好的一张口袋的图，不过似乎有些丰满……

↓非常经典的XP娘桌面，想要的自己去光盘里找吧。



三栖人空间

扳手指头数日子，还要再过一个多月才能迎接一月新番的大潮冲击，在这种贫瘠的时候只能找找以前没看过的一些TV版动画来充数，比如《NHK》，还有比较罕见的《封神演义》……12月份的看点基本集中在剧场版和OVA上，但是不论哪部都不是推出之后短期内就能看到的，只能望梅止渴画饼充饥一下了。时间啊，你快跑吧！

《空之境界》剧场版

如果你看过并且喜欢《月姬》的话，相信你也知道《空之境界》这个名字，这是由奈须きのこ从1998年10月到1999年5月之间在个人网站上连载的小说，一月更新一回，《月姬》的很多设定都是建立在《空之境界》上的，比如“直死之魔眼”，比如“魔术”。《空之境界》剧场版将按照小说的顺序将全部七章都制作成动画，分别是《俯瞰风景》、《杀人考察（前）》、《痛觉残留》、《伽蓝之洞》、《矛盾螺旋》、《忘却录音》、《杀人考察（后）》，将从今年12月开始上映，声优阵容很是华丽哦，来看看：



两仪式：坂本真绫
黑桐干也：铃村健一
苍崎橙子：本田贵子
黑桐鲜花：藤村步
荒耶宗莲：中田让治
巫条雾绘：田中理惠
浅上藤乃：能登麻美子

接下来简单介绍一下剧情和主角吧，两仪式是一个拥有直死之魔眼的双重人格女孩，外在人格为女性，内在人格的男性两仪织出现的时候，



她就会变得很残暴，借由杀人行为来得到快感，某天晚上她在家门口行凶时正好被同班同学黑桐干也遇到，接下来就不便多说了，不然就成剧透咯！两仪式曾经因为意外而昏迷了两年，醒来之后失去了记忆，并且获得了直死之魔眼的能力，她留着齐耳短发，因此经常被误会性别，其实是美女哦（见和服海报，小编很喜欢这张的说）。

《高达SEED》剧场版

且慢，SEED饭先别开始欢呼，剧场版的上映时间还没有确定，《NewType》只是对剧场版的剧情进行了一些YY，图片为假想图，不过《NewType》很厚道地提出了五个问题进行民意



调查，以确定制作方向，具体问题如下：

1、你希望时间设定在《DESTINY》之后多少年?
2、那时的世界是怎样的呢?
3、最希望剧场版的主角是谁?
4、希望哪些角色出场/复活?
5、自由提出其它要求。

《Bleach》剧场版

去年的剧场版《Memories of Nobody》DVD已经在9月发售了，再过一个月，新的剧场版又将上映，副标题为《钻石星辰的反叛 另一个冰轮丸》，是不是已经有人猜到了呢?本片的主角是——日番谷冬狮郎，这个大受粉丝们喜爱的白发正太将被处刑，具体原因请继续往下看。

在运送尸魂界王族秘宝“王印”的途中，十番队遭到袭击，王印不知所踪，冬狮郎也在混乱中消失。几天之后一护接到通知说冬狮郎叛逃，与此同时他发现了受伤的冬狮郎，恢复意识后的正太遇到了自称来迎接他的虚。一护与露琪亚和恋次开始调查事件的真相，刚从乱菊和春水大叔那里得到了线索，春水大叔就被袭击身受重伤，现场留下了冰轮丸攻击的痕迹，静灵廷因此下达了将冬狮郎处刑的命令。事件背后到底有着怎样的秘密，12月22日将全部揭晓。



《翼 年代记》OVA版

CLAMP的人气作品啊，在TV版和剧场版之后，现在又将推出OVA版动画了，这次的OVA是



全三卷的《东京 砂之国篇》，将以非卖品的形式作为漫画单行本第21至23卷的初回限定版赠品，三卷分别命名为《魔术师的传言》、《少年的右眼》和《公主的梦境》。至于推出时间，第一卷预定2007年11月16日，第二卷预定2008年1月17日，第三卷预定2008年3月17日，从标题来看，OVA涉及到很关键的剧情哦！

《你所期望的永远》OVA版

这个OVA讲述的是遥路线的故事，第一卷将于12月21日发售，通常版与初回限定版都将包含8页的画册，初回限定版还将包括一张印象CD。OVA的故事从鸣海孝之与凉宫遥相遇，遥遇到了事故的三年后开始，她从昏迷中苏醒后，像要找回失去的时间一般，与孝之一起游历回忆中各个重要的地方。出于小编的私心，上一张遥的泳装手办图，漂亮吧?



疯模阵

Awesome Toys

不疯“模”不成“活”，对于喜爱模型的玩家来说没有模型的日子就不能叫做生活。这个版块就是为了喜爱模型的玩家而顷请奉上的。我们每一期都会挑选一些与模型相关的有趣的内容让大家来养眼，请不要错过这里。

“三国志 BB战士”系列继续登场！之前为各位介绍了曹操以及刘备两大势力,列位看官一定想再看一看三国中的第三大势力 – 孙权吧。在本期就为您奉上孙权高达！本期的孙权高达有两个版本,一个是涂装版，另一个是普通完成版。



董卓军利用次元空间突入到反董卓联军的本阵。面对着暴虐的董卓,孙权高达使出了绝招“苍光壁”,防御住了董卓的攻击,并且向董卓发出了杀手锏“双虎破刃”……

苍光壁！

奥义双虎破刃！

←附带的说明书多达4页，里面画满了孙权高达充满魄力的POSE和招式！！



沉静的猛虎



→通常的武装状态。

←身披水晶铠甲的完全武装状态。

孙权高达

奥義双虎破刃!!

涂装版的孙权高达，魅力十足！

这是图装过的孙权高达，每个部位都进行了细致的描绘，再现了一位君主威武的气势。手中的武器也进行了图装。





改造部位大检阅

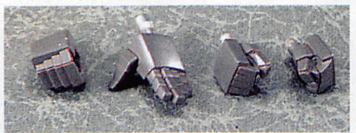




→脚踝部位可以用市面销售的配件进行组装，颜色随意调换。

←眼睛是用贴纸进行的造型，可以自己改动。

轻装状态



↑握拳的手型是全新制造的，不过不能握住武器。



←肩部装甲进行了改动，可以变换角度。

完全涂装武装版！



←要想展示孙权高达的魅力，就需要“水晶铠甲”！

←配件有多种颜色，不同的颜色效果也不同。其中金绿色的盾牌最为引人注目。




来自塞伯坦的战士们
至强模型特辑
TRANS FORMERS
模型大全2007
COLLECTION 2007
超值定价
16.8元
上市热卖中!
送金刚原声音乐集
TRANS FORMERS
模型大全2007
2007年变形金刚模型全收录
变新变酷变强!
变形金刚迷收藏珍品

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



截止统计时间：2007年11月15日

发售日期	游戏名称	厂商	类型
2007年11月15日	迷宫探险者 邪神的领域	HUDSON	ARPG
2007年11月15日	厨师妈妈2	TAITO	SLG
2007年11月22日	流星洛克人2	CAPCOM	RPG
2007年11月22日	勇者斗恶龙4	SQUARE ENIX	RPG
2007年11月22日	兽神演武DS	MAXTRA	ARPG
2007年11月29日	雷顿教授与恶魔箱	LEVEL5	AVG
2007年11月29日	游戏王 世界冠军锦标赛2008	KONAMI	TAB
2007年11月29日	降魔灵符传2	SUCCESS	ARPG
2007年11月	高园寺女子足球2	STARFISH	AVG
2007年12月6日	纯真传说	NBGI	RPG
2007年12月6日	兽神传 终极野兽战斗	KONAMI	TAB
2007年12月6日	口袋力量棒球10	KONAMI	SPG
2007年12月20日	最终幻想4DS	SQUARE ENIX	RPG
2007年12月20日	生存少年 小岛的大秘密	KONAMI	ACT
2007年12月20日	网球王子DRIVING SMASH	KONAMI	SPG
2007年12月20日	高速卡片战斗 卡片英雄	任天堂	TAB
2007年	战锤40000	Relic Entertainment	SLG
2008年1月3日	新牧场物语 符文工房2	MMV	SLG
2008年1月17日	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	SPG
2008年1月	紧急出口DS	TAITO	ACT
2008年2月	小蜜蜂 X DREAM	TAITO	STG
2008年2月	影之传说2	TAITO	ACT
2008年	弧光之源2	MMV	SRPG
2008年	BANGAI-O SPIRITS	D3 PUBLISHER	STG
2008年	闪电十一人	LEVEL5	RPG
2008年	北斗神拳 北斗之拳的传承者之道	SPIKE	AVG
2008年	弧光之源2 决意	MMV	SRPG
2008年	LUX-PAIN	MMV	AVG
2008年	时间无价 追寻被夺走的过去	KONAMI	AVG
2008年	勇者斗恶龙5	SQUARE ENIX	RPG
2008年	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
2008年	忍者外传 龙剑	TECMO	ACT
2008年	牧场物语 对战方块	MMV	PUZ
2008年	GABU☆GABU	KOEI	ACT
2008年	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
2008年	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
2008年	世界树迷宫2 诸王的圣杯	ATLUS	RPG
2008年	牧场物语 闪耀的太阳与朋友们	MMV	SLG

2008年	樱花大战DS	SEGA	ARPG
2008年	心跳魔女神判2	SNKPLAYMORE	AVG
2008年	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
2008年	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
2008年	火炎纹章DS	任天堂	SRPG
2008年	星之卡比 超级迪拉克斯	任天堂	ACT
2008年	FAMICOM WARS DS2	任天堂	SLG
未定	超热血高校躲避球	ARCSYSTEMWORKS	ACT
未定	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG
未定	前线任务2089	SQUARE ENIX	SRPG
未定	高达纹章	NBGI	ACT
未定	合金弹头7	SNKPLAYMORE	ACT



截止统计时间：2007年11月15日

2007年11月15日	迷宫探险者 盟约之扉	HUDSON	ACT
2007年11月15日	不能饶恕你	AQ	AVG
2007年11月15日	战锤40000	Relic Entertainment	SLG
2007年11月22日	AIR	PROTOTYPE	AVG
2007年11月29日	魔界战记 通信版	日本一SOFTWARE	SRPG
2007年12月6日	大众高尔夫P2	SCE	SPG
2007年12月6日	迷宫制造者编年史2	GLOBE A	ARPG
2007年12月6日	勇者别嚣张	SCE	SLG
2007年12月20日	凉宫春日的约定	NBGI	AVG
2007年12月20日	PATAPON	SCE	ACT
2007年12月27日	星海传说 初次启程	SQUARE ENIX	RPG
2008年1月24日	王女联盟	STING	SRPG
2008年1月24日	胜利十一人2008	KONAMI	SPG
2008年3月13日	怪物猎人P2G	CAPCOM	ACT
2008年	战神 奥林匹斯之链	SCE	ACT
2008年	大家的地图2	ZENLIN	ETC
2008年	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
2008年	海贼王	NBGI	ACT
2008年	反重力赛车 脉搏	SCE	RAC
2008年	重生传说	NBGI	RPG
2008年	瓦尔哈拉骑士2	MMV	RPG
未定	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
未定	基连的野望	NBGI	SLG
未定	最终幻想 纷正	SQUARE ENIX	ACT
未定	星海传说 再次启程	SQUARE ENIX	RPG
未定	皇帝的财宝	CLIMAX	ARPG

正义的小使者
维护世界和平
洛克人归来

ROCKMAN 20TH ANNIVERSARY 洛克人20周年纪念





《洛克人》系列自87年问世至今，已经成为知名的系列游戏。



系列人物大集结

洛克人目前已经发展成多个系列，其中X和ZERO的人气最高。

PART3 ZERO系列——真红骑士的宿命之旅

ZERO躺在了封印机器中，身边的邓肯还在为他的所作所为感到不解：

“你为什么要选择沉睡？”

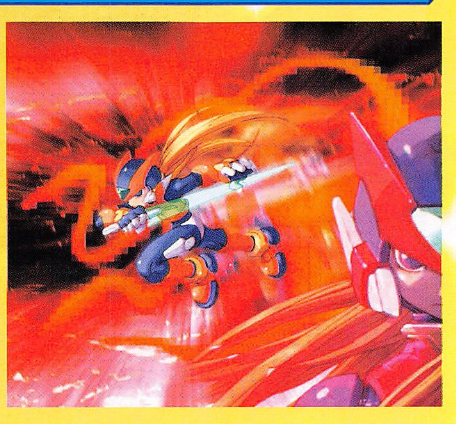
“我的存在本身对于世界来说就是一个威胁，而且现在的技术还无法解析我自己。如果我睡上一百年，应该会得到我想要的答案。”

“反乱猎人那边怎么办？”

“有X这样一个足够独当一面的猎人在，我根本犯不上担心。”

“如果不出意外的话，你会在102年后的8月15日醒来。”

沉睡中的ZERO也许不会料到，在这100年内，发生了多少腥风血雨……



2001年，结束了《X5》和《鬼武者》的开发工作后，稻船敬二造访了一家名为Inti Creates的小型软件开发公司。在讨论中，稻船希望该公司能够以ZERO为主角，尝试做出一个冷静、帅气、略带暴力风格的《洛克人》新作。2002年4月，《洛克人ZERO》以GBA平台的动作游戏登场，开辟了有别于《X》系列的另一个传奇。

初代《ZERO》的剧情设定在《X》系列的100年后。22XX年，灭世的大地在经过大规模的战乱后终于恢复了平静。人类以“新·阿卡迪亚”(Neo Arcadia,下简称NEO。Arcadia具有“世外桃源”的含义）为名建立了新政府。由于战后世界能源极度短缺，NEO政府采取了牺牲半机器人利益维护人类利益的做法，将大批量无辜的半机器人以反乱者的名义处死。NEO的女性科学家雪儿为了维护半机器人的权利，加入了民间的地下游击队组织反叛军，和NEO政府军展开秘密对抗。在一次遭遇战中，雪儿率领的残部遭到了NEO部队的疯狂追杀，在走投无路的情况下，雪儿在意外中发现了被封印的传说半机器人——ZERO。战局从这一刻，开始逐渐发生了变化……



《ZERO》系列的系统脱胎自《X》系列，ZERO的三连斩、圆空舞等招式在本作中都得到了保留。除了暴击枪和Z光剑外，本作还增加了两件新武器——能够进行八方向攻击的三节枪和能够反射敌人子弹的激光盾。但在实际作战中，这两件武器的实用度并不高。技能习得系统完全抛弃了《X》系列中打败BOSS获得特殊武器的设



定，改为了类似RPG的武器升级模式。但实际游戏中这一设定并不算成功，玩家在一开始级别低下时掌握的技能极其稀少，只得被迫去反复刷敌人练级。对于一款动作游戏来说，这样的设定显然欠妥。电子精灵系统是本作中新增的要素，4大系近百种不同精灵的收集使得本作的耐玩性大大提高，但另外一方面，由于使用电子精灵就会扣除玩家评价，这一系统在很大程度上也沦为了鸡肋。关卡设定方面，本作采用了独特的任务制方式，在同一关卡中会出现不同的任务，玩家需要完成其中的一条任务后才能继续该关卡的后续任务。这种设定在一定程度上是缩减开发成本做出的决定，但在实际游戏中效果尚可。

玩过《X》系列的老玩家一定会对《ZERO》的剧情有所感慨。在《X》系列中一直作为反乱猎人的ZERO这一次则是为了半机器人而奋斗，自己本身反倒被NEO当成了反乱者处置。失去了之前所有记忆的ZERO在雪儿和一名神秘人物的鼓励下展开了对NEO政府的反攻。随着战局的进展，ZERO慢慢了解到主宰NEO政府军的X并不是真正的X，而是雪儿制造的一个复制品。在最终决战中，ZERO独自一人击破了NEO军的四大天王，并亲手将NEO军的首领COPY-X斩杀。

“为什么，为什么我会失败，我明明是凌驾于一切的英雄……”

“虽然我没有完全恢复记忆，但我似乎有些想起来了。”ZERO冲着落败的COPY-X说道：“真正的X并不是像你这样单纯的人，他也会有烦恼这种看似好像懦夫才会有的感情。但正因如此，他才能成为英雄”。

NEO政府军的基地化为了一片废墟，而晕迷在荒漠中的ZERO被神秘人物唤醒，他明白了之前那位一直协助自己的人就是真正的X。坚定了信念的ZERO，手握光剑，走向了沙漠中残余的NEO部队，继续着这场属于他一个人的战斗……

初代《ZERO》的剧情虽然在结构上略显简陋，但就中心主题而言却制作得非常成功，从ZERO最初的觉醒，到和四大天王所率领的NEO军的拉据战，再到最后直捣黄龙击败COPY-X，整个剧情一气呵成，毫无拖沓之感。然而，正因为本作的剧情太过优秀，直接导致了续作为了将故事进行下去不得不对前作已经树立的世界观进行大幅度的修改，这不得不说是一种遗憾。

CAPCOM对于初代《ZERO》的宣传可谓不懈余力，不但在各大媒体轮番进行广告轰炸，还特意请来专业的动画公司为本作制作了一段15秒长度质量精良的电视广告。最终初代《ZERO》获得了累计40万套的惊人销量，这对于一款GBA平台的原创动作游戏而言几乎是难以想象的。初代《ZERO》在商业化上的成功固然和GBA平台长期缺乏优秀原创动作游戏有关，但更多的是凭借着自身的优良素质。

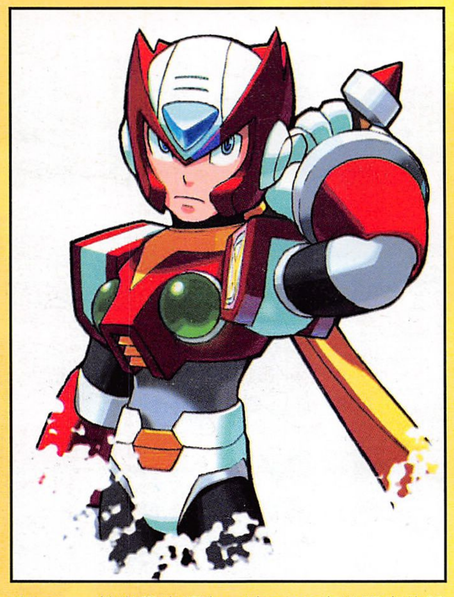


时隔一年后，《ZERO2》再次登陆了GBA平台。这一作中，制作人对于系统进行了精细的修改，武器级别系统被大幅度删减，玩家花在练级上的时间大为减少。前作中的武器三节枪在本作中换为了锁链，这件武器尽管战斗性能依然不佳，但在解谜中却占有非常重要的地位。新系统形态转换在一定程度上和《X》系列的装甲系统比较类似，但可以在关卡进行中任意更换。但在实际游戏中，各个形态之间的平衡性较差，玩家使用的主力形态往往只有一两个，大部分性能不佳的形态都被打入冷宫，这是比较遗憾的地方。此外，击倒BOSS获得特殊技能的设定在本作中再次回归，但本作中EX技能的实用性不佳，直到续作才将这一系统发扬广大。



剧情讲述了在前作的一年后，持续在荒野孤军一人奋战的ZERO因体力不支晕倒，醒来时却发现自己已经处于反抗军新建成的基地之中。此时掌握反抗军军事大权的人物为新加入的指挥官艾比克斯。好战自负的他孤注一掷，用少量的兵力妄图攻打NEO的核心城市，结果反抗军的进攻部队遭到全灭，仅剩艾比克斯一人被ZERO救回基地。作战失败后的艾比克斯无法接受事实，偷走了两个拥有神秘力量的暗黑妖精幼体，并被暗黑妖精的精神力量所控制。他为了追求强大的力量，来到了封印暗黑妖精母体的世界树之塔，在ZERO的面前冷酷地摧毁了X用于封印暗黑妖精的身体，自己也和暗黑妖精相融合，变成了一个只知道杀戮的怪物。尽管他最终被ZERO所击倒，但暗黑妖精的封印也就此解开，无法挽回。伴随着暗黑妖精的苏醒，一个更大的阴谋在黑暗中酝酿着，等待着重现天日的那一天……

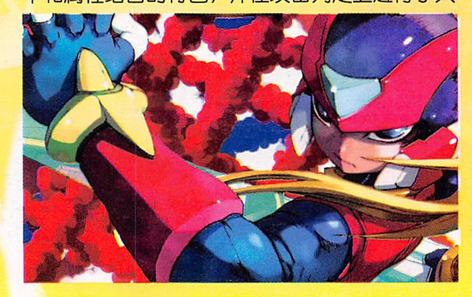
《ZERO2》最被人诟病的一点在于前后的节



奏不一。前半段流程中，从ZERO在荒野中的孤军奋战，回到反抗军基地继续执行任务，阻止艾比克斯进攻NEO，截击大型轰炸机这一部分无论是剧情还是关卡设定都非常出彩，高潮不断。然而自从艾比克斯出走反抗军后，整个游戏的节奏也慢了下来，剧情也显得食之无味。从游戏后期重复频率非常高的关卡设定来看，《ZERO2》无疑是一部赶工之作，游戏显然为了赶在5月档期发售而牺牲了许多精彩的内容。

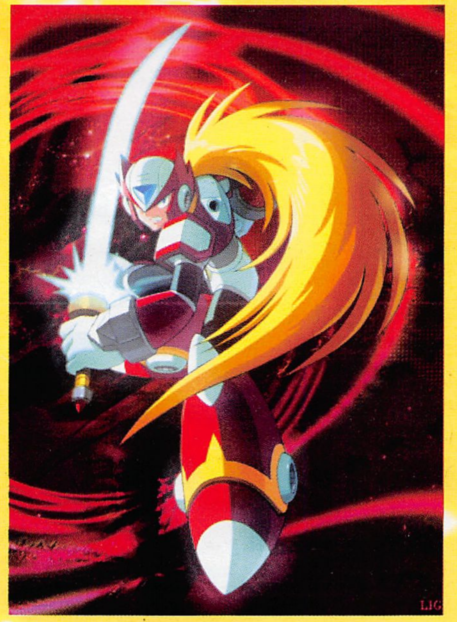
《ZERO》是播种，《ZERO2》是耕耘，这个系列真正的收获，则是在《ZERO3》。

2004年4月，《ZERO3》横空出世。系统方面,本作进行了大刀阔斧的改革。武器升级系统被完全废除，前作中的第三武器锁链在本作中被双拐所取代。拐在攻击力上和光剑比略逊一筹，但它拥有稳定持久的攻击频率，蓄力攻击还能够打碎特殊的墙块，向下释放蓄力的能量还可以通过反作用力发动高跳……EX技能延续了《ZERO2》中和属性结合的特色，并在攻击判定上进行了大



幅调整，实用性大大加强。同时，前两作中“只能看不能吃”的电子精灵在本作中发展出了可以在使用的同时不扣除任何评价的卫星型精灵，隐藏要素收集便为了带有编码的磁碟，大大方便了玩家的查找。再加上难度极大的迷你游戏收集，使得本作的耐玩度极高……毫无疑问，《ZERO3》是整个系列中系统完成度最高的一作。

剧情方面，本作讲述了《ZERO2》中暗黑妖精的封印被接触之后的故事。雪儿研究的有望解决能源危机的新能源系统开发完成，反抗军希望通过缓解能源危机来和NEO达成和解。与此同时，一首巨大的宇宙船从太空坠向了雪山，前往调查的三大天王在战斗中遭遇了一个名为OMEGA的巨型半机器人。飞船的主人——神秘的拜尔博士将被ZERO击败的COPY-X复活，并令其重新掌握了NEO的政权。血气方刚的COPY-X在重新捕捉到暗黑精灵母体后立即向反动派发动了大规模攻击，ZERO前往NEO政府中心将COPY-X击倒，却发现自己已经中了拜尔博士的圈套。COPY-X死后，拜尔博士掌握了NEO的大权，并使用捕捉到的暗黑妖精将OMEGA强化到了最终形态，通过妖精的力量控制了全世界的半机器人的思想。ZERO在决战中击败了OMEGA，却发现OMEGA的真正身份正是原始的ZERO，而自己只不过是一个失去了原始身体，寄居在复制品身体的灵魂而已。在三天王和X的鼓励下，ZERO毅然破坏了自己原本的身体——OMEGA。暗黑妖精终于摆脱了拜尔博士的诅咒，变成了纯洁的圣母精灵。而失去了身体，无法继续以灵魂形态生存的X，也永远地消失在了ZERO面前……《ZERO3》的剧情修改了前两作大量的世界观设定，并对《ZERO2》布下的全部谜题做出了解答。尽管本作的中心思想性不如初代《ZERO》鲜明，但剧本一波三折，每每都有让玩家惊讶之处，也算是一款佳作。



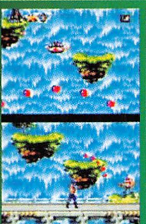
Inti Creates本来想把《ZERO3》当作系列的完结篇。但当《ZERO3》制作完毕后，制作小组又认为这一作的结局并不完善，于是才有了作为系列完结篇的《ZERO4》。 文：CTU Macro



掌机迷 POCKET GAMER DVD内容导读

◆影像部分

勇者斗恶龙4宣传广告
魂斗罗4
战锤40000
索尼克竞争者2
迷宫探险者 盟约之门
海豹突击队2 战术打击





最新新作游戏影像，勇者斗恶龙4精彩宣传广告，迷宫探险者和海豹突击队2试玩演示。





◆PC部分使用方法

把光盘放进PC光驱，在光驱盘符上点右键打开，然后进入PG文件夹中，里面就是PC部分的内容了。光盘中部分软件需要用WINRAR解压打开。

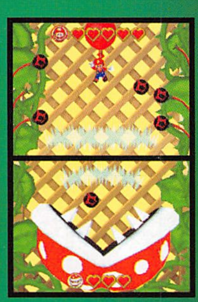
◆PSP当期游戏推荐

迷宫探险者 盟约之门
海豹突击队2 战术打击
寂静岭起源



本期《寂静岭》提供的是rip版，只有600M。rip掉了其他语言版本的影像，这部分在这个美版中没用，不会影响正常游戏。





◆NDS当期游戏推荐

病房汉化版
马里奥聚会DS
乐高星球大战
使命召唤4
真人快打
游戏中心CX 有野的挑战状
魂斗罗4
厨师妈妈
训龙者 音魂
迷宫探险者 邪神领域
兽人与侏儒

◆编辑附送

音乐推荐
恶魔城X历代记原声
图片壁纸
魂斗罗4官方壁纸





